游戏日

国际标准刊号ISSN 1009-0843
国内统一刊号CN51-1576/TN

数字娱乐

总120期
2008.03
特价人民币
10元

奖
PS3两台
Wii两台
万元大奖
期期送

龍見参如

京都喧哗浪客行

二天一流大江户活剧绘卷

全机体&机师&战场资料收录

高达无双PS2

牧场物语DS 闪耀的太阳和伙伴们

忍者龙剑传DS 龙之剑

樱大战DS 只因有你

特别教学 麻将无双

战神 PSP

GOD难度
全程攻略

图解全部隐藏宝箱 系列剧情回顾 全对话翻译

下期杂志为四、五月号合刊!

详情请见目录页声明

游戏日2008年全年杂志征订开始

各位读者，欢迎大家继续踊跃订购2008年游戏日的全年杂志，对订购全年的用户来说，最大的方便是不必每个月一次次去书摊上搜索，最大的实惠则是当《游戏日》推出特定的超级攻略本时，全年订阅用户不必再另外付钱，即可享受这份攻略大餐！当然，订阅全年杂志还会附带其他优惠政策，为了满足不同需要，我们照例推出了三档不同的优惠套餐，欢迎您选用适合自己的一款！

优惠套餐 1

订阅全年杂志 140 元

具体内容： 每本杂志 10 元 + 邮费 1.9 元 = 142.8 元
优惠价格为 140 元

邮寄方式： 平邮

提示： 平邮存在着可能丢失和邮寄速度缓慢的弊端，而且无法预测和避免，所以我们不推荐您使用。此套餐只适用于有足够的信心和耐心，且相信全年收信地址稳定、安全的读者。

优惠套餐 2

订阅全年杂志 144 元

具体内容： 全年杂志 9 折包邮费 + 挂号费
= 每本 9 元 + 挂号费 3 元 = 144 元

邮寄方式： 挂号平邮

提示： 和平邮相比，挂号最大的优势是安全得多，而且丢失后我们负责补寄。另外，挂号费 3 元是邮局收取的，跟我们没关系，所以我们也不介意占点邮局小便宜——你可以再找一个朋友一起订阅，因为挂号可以同时邮寄两本，这样能省去一个人的挂号费哟！

优惠套餐 3

订阅全年杂志 192 元

具体内容： 全年杂志 6 折 + 快递费 10 元 = 192 元

邮寄方式： 特快专递

提示： 快递是邮寄方式中最快速和最可靠的一种，而且丢失的话我们将补寄，如果您的经济能力许可，我们强烈推荐此套餐。与挂号一样，您也可以与您的一个朋友一起订阅全年杂志，省去一个人的快递费。选择此套餐的用户请务必留下自己平时常用的电话号码。

☆☆☆特别提示☆☆☆

我们要特别指出，前两年编辑部在邮购上所赚取的利润非常微薄，如果中途出现一本杂志丢失需要补寄的话，那么这份全年订单将肯定赔本。根据两年来的经验，我们发现平邮非常不可靠，中国邮政也非常不可靠，几乎每期都有用户出现杂志丢失，而邮局对平邮丢失也不负责赔偿，苦于这一矛盾的编辑部只能做出一个决定，那就是平邮杂志我们也不予赔偿。这份“优惠套餐 1”只优惠 2.8 元的原因，就是我们根本不希望您选用它，如果您真的要选用它，我们将再次提醒您——对于平邮出现的任何丢失和损坏，都不会得到任何赔偿！

套餐特别配套甜点

所有订购全年杂志的用户，再多加 10 元还可以继续获得以下超值礼物（各限量 30 套，每人只能选取一种）

1.“三国无双大乱斗”游戏牌（简装版）一套
2.《游戏日原创画集》上下册
3.游戏日 2007 年 8 月号《机战 OGS》攻略特刊

全年套餐订购方式

订购方法 1

登陆游戏日淘宝官方网站 http://shop33523089.taobao.com，下全年订阅单并留下详细联系地址和电话，通过支付宝付费。

订购方法 2

通过邮局汇款至：成都市营门口路民光商厦 5 楼发行部，收款人：发行部，邮编：610036。请务必在汇款单的附言上注明为订购《游戏日》，并注明是从哪一期开始的 12 期杂志，并留下详细联系地址和电话。

特别公示

1.不管您是订购哪种套餐，请务必留下您的**详细地址、联系电话和杂志月刊号（不要写总期数）**，防止出现投递失误，请切记。
2.对邮购有疑问的读者，可在每个工作日（非节假日的周一到周五）9:00－18:00 拨打电话 028-87688333-505，或登陆游戏日淘宝网站 http://shop33523089.taobao.com，联系游戏日的淘宝掌柜询问。
3.**05 年全年杂志售完没书**，请邮局汇款用户不要汇款订购了。

恭喜以下各位订阅了游戏日全年杂志的读者，你们在编辑部的黑暗抽奖中脱颖而出，成为获得编辑部特产的幸运儿！请各位看到自己名字后立刻到游戏日淘宝店与掌柜联系发奖事宜，或在工作时间（非节假日的周一到周五的 9 点到 17 点）致电编辑部联系淘宝掌柜！

中奖名单

1 号（真田幸村手办）：玉嘉维
2 号（吕布手办）：甘宁
3 号（深度强袭手办）：杨立
4 号（万智牌·十会盟，启示录）：空缺
5 号（万智牌·时间混沌）：伍丽
6 号（万智牌·穿髓金针）：空缺
7 号（万智牌·神之愤怒）：高臻同
8 号（地狱之女手办）：陶文超
9 号（武装神姬 ARNVAL）：严冰
10 号（武装神姬 STRARF）：王毅
11 号（森海塞尔耳机）：王荣
12 号（音特美 ER6）：曹小青
13 号（梵天）：江骏亮

备注

1：所有的奖品都是“二手货”，你们要有心理准备；
2：本奖品只针对订阅了游戏日 2008 年全年杂志的读者，如果您没有订，那么即使看到您的名字那也肯定是重名，就不用联系了；
3：因为订阅杂志的读者也有重名，而且部分读者地址有改动，所以如果没有与淘宝店联系的话，奖品将不会发出；
4：获得“梵天”的那位朋友，麻烦您自行到编辑部领取……对了，梵天说他卖艺不卖身……

注：普通情况下杂志邮购的邮费收取标准为：快递 1-2 本 10 元，3-4 本 15 元，依此类推；平邮挂号 1-2 本 5 元，3-4 本 10 元，依此类推。

03 游戏日

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

卷首特辑 京都喧哗浪客行！二天一流大江户活剧绘卷

PS3 龙如见参！全新风格，绘本攻略 2

全系统解析 全预所钥匙地点 全招式习得 京都地图详解

强档攻略

PS2 高达无双 Special 典藏攻略 49

非主流

牛蛙的业魔殿 64
Aice 的恋爱游戏小屋 66
星辰的 SRW 团 68
fei 主流 69
小瑶的流行看板 70

极限研究

牛蛙的日本麻将入门教学 72

才语游言

闲言碎语 80
才语邮局 81
火星图库 85
如果电话亭 86
名词解释 88
DMC 知识问答 91

如来神掌

前言 92
初心者教室 92
华山论贱 95
邪门歪道 98
动漫 PK 场 100

掌机攻略王

NDS 牧场物语 DS 闪耀的太阳和伙伴们 102
NDS 忍者龙剑传 DS 龙之剑 112
NDS 樱大战 DS 只因有你 116

本期看点

PSP PSP 战神 GOD 难度全程攻略 118

图解全部隐藏宝箱 系列剧情回顾 全对话翻译

声明

各位读者，你们还在为只能 3 月买到 2 月号，4 月买到 3 月号的杂志而不爽吗？

虽然大家都知道期号延误是因为百年未见的雪灾影响，也表示了充分的理解，但是一直以跑在时间前面而自豪的我们实在是没有脸面面对大家啊！！现在，我们终于找到一次性快速解决这个问题的办法了——下期杂志我们将带着大家一起“穿越时间”。接下来的 4、5 月号，我们将做成合刊！并且上市时间安排在 4 月底、5 月初，这样一来，5 月份的时候大家就可以看到 6 月号杂志了！怎么样，爽不爽？

虽然只有一个月制作时间，但这本合刊我们可不会偷工减料，胡乱应付，我们保证 288 页内容充实，物超所值。合刊上我们不仅会把三、四月份的佳作一网打尽，比如《无双 OROCHI 魔王再临》、《怪物猎人 2ndG》、《星海传说 2》等，还将奉献精彩的六周年纪念专题。如果大家希望看到某个游戏的攻略回顾，也可以填写调查表寄给我们，我们会竭尽全力满足大家的要求。另外，做完合刊不代表我们会休息一个月，合刊之后的杂志也将按时上市，敬请期待！

最后要提醒大家，合刊的页数为两本杂志之和，价格也等于两本杂志的价格，即 20 元。还请大家早早存钱，多多支持！

数字化用户

主管四川省科学技术协会
主办四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真（028）87646606
编辑电话（028）87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
总编辑牛泊
副总编许海龙 童文臻
执行主编周博 唐晓雨
客户经理付晓飞 呼丽丽
编辑任超 王梁宇 李一凡 朱博
发行总监白宇
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman（美国）
美术编辑梁镭耀、樊俊成、陈颖、郑川
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005
广州 020-87588518
广告许可证号 5100004001007

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位全国邮政局
零售全国各地书亭报摊
发行服务（028）87648981、87688333-533
邮购成都市营门口路民光商厦 532 室
邮编 610036
定价人民币 10 元
印刷单位成都电脑商情报印刷厂
刊期半月刊
出版日期 3 月 1 日

2008.3
ISSN 1009-0843
03>
9 771009 084001

龍が如く KENZAN! 绘本攻略

虽然这次的《龙如见参》将舞台从现代新宿搬到了江户京都，但对于龙如系列的老玩家来说，并没有任何不适应的感觉。桐生就算变成了宫本武藏也依然板着一副扑克脸；变态独眼龙真岛虽然改了名字，但还是改不掉那个受虐的毛病；桐生的新姘头虽然换成了艺妓吉野，却依然说着一口妩媚的关西腔；情报大叔花屋这回改当艺术家了，不过那张再熟悉不过的典型暴发户脸怎么都和艺术气息沾不上边；对了，差点忘了还有武术高手古牧大叔……

不过也不是所有人都如同前作一般亲切，这回的小loli遥就十分令人不爽，小小年纪非要弄身艺妓装扮，难看得要死，一点都不萌啊!!以前那个迷死大叔不偿命的“小梨花”到哪里去了？那个人小鬼大，偶尔还会流露出万种风情抛媚眼挑逗大叔的小妖精到哪里去了?!

龙如剧情的精髓无非那七个字——“一树梨花压海棠”。如今却是海棠依旧在，梨花不再开，呜呼哀哉，可叹可悲……还好游戏结尾时大叔对小loli的逆天告白多少挽回了一些颓势。

除了上面说的“熟人们”，这次加入的众多新角色也都相当出彩。经常看日剧的朋友一定会在游戏里发现不少熟悉的面孔，没错！这些新角色正是以演员的样貌为原型设计的：比如佐佐木小次郎的原型松田翔太，比如伊东的原型寺岛进(这两人均参演了刚刚结束的日剧《没有玫瑰的花店》)，比如祇园藤次的原型家本高史，比如吉冈清十郎的原型加藤雅也……不光是相貌，这些角色的配音也都由本人完成，因此本次《龙如见参》的声优阵容可是史无前例的超豪华配置啊！

说到游戏本身，依然完美发扬了耐玩度高、自由度高的优点。得益于PS3强大的机能和蓝光盘的超大容量，这次不仅画面素质有了极大的提升，分支要素和小游戏等内容也是异常的丰富。龙如一贯的美女擦边球游戏这次完全是接近18禁级别的发挥，只不过身在江户时代的桐生大叔为什么会幻想出那些身穿皮制SM服装的女人们呢？逆向穿越么？前作中作为隐藏要素存在的“必杀技领悟”环节这次被发扬光大，“天启”系统精彩的演出简直令人拍案叫绝(COS“死了都要记”和“神探伽利略”)！

总而言之，《龙如见参》是PS3上决不可错过的佳作，有PS3的玩家一定要玩，没有PS3的玩家看看我们的“绘本攻略”也一样过瘾。这次的攻略除了有详尽的系统解说之外，还有超大篇幅的绘卷式剧情小说。我们在吸取了上次DMC4漫画攻略的经验之后，再次尝试了“绘本”的表现形式，希望能够为大家展现“二天一流”宫本武藏在江户时代的壮绝人生！

机种：PS3
厂商：SEGA
类型：ACT+AVG
发售日：2008年3月6日

基本操作

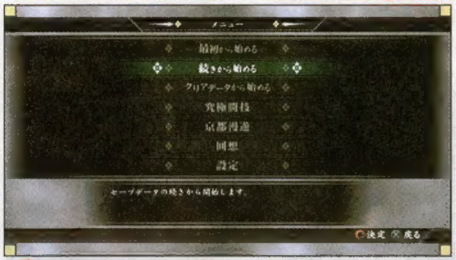
壹 通常行动时操作

左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
十字键	对话时分支选项选择
○键	对话/调查(各种行动)
L2/R3 键	自动调整到背后视角
L3 键	小地图表示方式切换
START 键	进入菜单画面
SELECT 键	游戏暂停

贰 战斗时操作

左摇杆	控制角色移动
右摇杆	调整视角
十字键←	二刀拔刀
十字键↑	其它刀拔刀
十字键→	一刀拔刀
十字键↓	收刀(空手)
○键	抓人(空手时)/拾取(空手时)/防御崩坏攻击(拔刀时)
×键	回避(配合左摇杆即可向相应的方向回避)
△键	强攻击/必杀技/倒地追击
□键	弱攻击
L1 键	防御
R1 键	构
R2 键	挑拨(空手时)
L2/R3 键	自动调整到背后视角
START 键	进入菜单画面
SELECT 键	游戏暂停

标题画面说明



壹 最初から始める

选择 1 个难度从最初开始游戏，初期可选择“初级”、“中级”和“上级”3 个难度，将上级难度通关之后追加“达人级”难度。

贰 続きから始める

读取游戏记录。在游戏中调查地藏或龙屋中的寝床都可以保存记录，另外在每章结束之后系统都会自动让玩家保存记录，最多可以同时保存 15 个记录。

叁 クリアデータから始める

通关后新增选项，选择后可以继承上一次通关时的等级、所持道具(贵重道具不继承)和所持金，从最初开始游戏。

肆 究极斗技

通关后新增选项，在此可挑战各种有限制条件的战斗，总共有 33 场战斗，将 33 场战斗全部完成并且全部获得“极”评价，可取得最强饰品“真·喧哗神の御守り”。

伍 京都漫游

通关后新增选项，自由探索模式，在该模式中不能发展任何主线剧情，在进入该模式时可以继承上一次通关时的等级、所持道具(贵重道具不继承)和所持金。

陆 回想

通关后新增选项，在此模式中可观看游戏中的所有剧情 MOVIE。在游戏中第 5 章开始后调查龙屋中的寝床也有此选项。

柒 设定

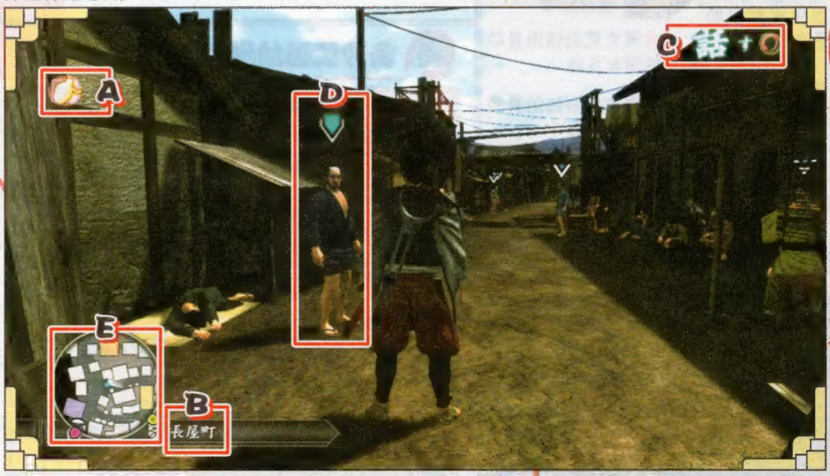
更改游戏系统设定。可以调整的包括纵横视点操作方式、小地图表示方向、剧情对话中是否有字幕、是否可以跳过剧情 MOVIE、画面的明亮度和游戏中使用的字体设定。

捌 インストール

将游戏资料安装到 PS3 的硬盘中，以缩短读取速度，将游戏资料安装之后该选项就不会再出现。安装本游戏需要 4950MB 的硬盘空间。

游戏画面说明

壹 通常行动画面



A～醉酒标志

表示当前桐生的醉酒状态，在酒屋、茶屋等地点喝酒后画面左上方即会出现醉酒标志(买酒之后使用也是同样效果)，醉酒的程度可以根据标志上酒壶的颜色来判断，颜色越深醉酒程度越高。随着游戏中的时间经过，酒壶的颜色会越来越浅，一直到最后标志消失。另外，酒醉后在战斗中斗气的增长速度会大幅度提升。

B～地名

当前桐生所在场所的地名。

C～行动指令

显示用○键进行的各种行动指令，包括对话、调查、查看、进门等行动指令，没有任何行动时则不会表示。

D～对话对象

可以对话的町人头上会出现蓝色标记，靠近后即可与其对话。

E～小地图

以桐生为中心，显示周围地点情况的地图，按 L3 键可以切换小地图的显示倍率或者取消显示小地图。

贰 战斗画面

A～武器图标

显示一刀、二刀、空手、以及其他武器的图标，按十字键对应的方向即可切换对应的武器，如果某个方向的图标显示为“封”字时，则表示本次战斗不能切换使用那个方向的武器。

地图图标一览

- 桐生当前所在位置和其面对的方向
- 町中同心所在位置和其面对的方向
- 各种道具屋、武器屋、锻冶屋
- 扬屋，只有祇园中有这种建筑物
- 各种饮食店（料理店、寿司店、茶屋等）
- 赌场、将棋屋、麻雀庄、见世物小屋
- 驾笼屋，可花钱乘驾笼前往其他驾笼屋所在位置
- 可进行各种修行的道场
- 地藏，可在此保存记录或进行道具整理
- 发展主线剧情的目的地
- 发展主线剧情的目的地所在方向
- 发展支线剧情的目的地
- 发展支线剧情的目的地所在方向

战斗系统说明

壹 触发战斗的情况

▲在长屋町遭遇小混混

游戏过程中除了固定的剧情战斗外，在各地行动时遭遇盗贼（还包括野武士、无法者、小混混等）、捉拿通缉犯人以及完成各种依赖时也会发生战斗。

开始战斗后即会切换到战斗画面，一般情况必须将所有敌人击倒才能结束战斗（只有部分剧情战斗例外）。

注：各区域的随机敌人在玩家离开该区域后，再返回该区域时又会随机出现。

贰 在战斗中更换武器

在战斗中可以通过十字键来更换使用的武器，不同的武器在与不同的敌人战斗时各有其优缺点，在战斗时一定要根据实际情况来决定要使用的武器，这样才能更轻松的击倒敌人，取得战斗的胜利。

另外需要提到的是，在祇园内进行战斗时，桐生可使用的武器只有空手和其他武器（番伞、烟管、十手之类的武器）。

十字键 4 个方向对应的武器如下：

上：其他（大太刀、小太刀、其他）

左：二刀（太刀＋小太刀）

右：一刀（太刀）

下：空手

B～经验值槽

桐生获得的经验值显示槽，击倒敌人或完成依赖获得经验值即可使该槽增加，经验值槽涨满至最右侧时桐生即可升级。

D～斗气槽

桐生当前的斗气值显示槽，斗气槽积攒到一定程度并且满足特定条件时按△即可使用必杀技（ヒートアクション），在战斗中使用道具、发动挑拨、击中敌人、防御敌人攻击、发动残心都可以增加斗气槽。与体力最大值一样，斗气最大值也是跟随桐生的等级提升而增加。

F～小地图

与通常行动画面中的小地图作用相同，只不过在战斗中会多出一种黄色的●，表示敌人所在的位置。

C～体力槽

桐生当前的体力值显示槽，减少至 0 时即会 GAME OVER，在战斗中可以通过使用药物、食物或酒来回复。桐生升级后体力最大值也会随之增加，另外体力减少到 20%以下时，桐生会成为濒死状态，该状态下在通常行动时的移动速度会大幅度降低。

E～行动指令

在满足特定条件的情况下，画面右上方即会出现"拾う"、"投げる"、"掴む"、"极"这 4 种行动指令，此时只需根据画面显示按下对应指令，即可实行该按键对应的行动。

G～敌体力槽

显示敌人的名称和其剩余的体力值，与复数敌人战斗时，该位置显示的是桐生正面敌人的体力。

叁 各种武器的优点和缺点

武器	优缺点
空手	优点：攻击速度快，按○键可将敌人抓住，能拾取周围的物品作为武器来攻击，可以使用挑拨。
	缺点：攻击力较低，不能防御敌人的刀剑攻击。
一刀	优点：攻击力较高，各方面的能力相对比较平衡。
	缺点：同时被多名敌人包围时容易陷入困境。
二刀	优点：攻击速度快，连击数高，按 L1 防御时可以防御各个方向的攻击。
	缺点：无法防御敌人的铳攻击，而且在遇到敌人武器剑压较高时也比较难防御。
大太刀	优点：威力最大的武器，攻击范围广，剑压高，还可以防御敌人的铳攻击。
	缺点：攻击速度慢，移动速度慢，不能进行紧急回避（即连续按 2 次×键的回避动作）。
小太刀	优点：攻击速度快，十分适合对敌人使用连击。
	缺点：攻击力较低，攻击距离短，攻击范围小。

肆 连续攻击 & 残心

连按□即可使用连续攻击，最初每种武器最多只能发动 3 连击，即连续按 3 次□；而其中一刀和二刀武器可以通过在光悦屋敷挑战"カカシ阵"取得的"连斩习得书"来增加最大连击数，其中一刀最多可增加到 4 连击，二刀最多可以增加到 5 连击。

▲使用二刀时的"C5"攻击

使用一刀和二刀进行连续攻击时，在□的普通攻击之后还可以接续△的强攻击（与无双系列中的蓄力攻击类似），在接续的强攻击击中敌人后如果按住△键不放，此时即可发动残心，残心发动时桐生使用的武器会发出光芒，斗气值会自动上升。使用大太刀时也可以发动残心，但是与一刀、二刀的发动方法有所有差别，使用大太刀的弱攻击击中敌人后按住□键不放，使用强攻击击中敌人后按住△键不放都可以直接发动残心。

▲残心发动时刀身会发出白光

伍 战斗中必杀技（ヒートアクション）的发动条件

首先要在战斗中将斗气值蓄积到斗气槽从左往右数的第一个分格处或者更多，桐生的身上即会出现蓝色的斗气，此时只要满足特定条件画面右上方即会出现"极"的字样提示玩家按△键使用必杀技，必杀技根据发动条件不同分为以下 4 种类型。

Ⅰ 空手发动类型 这类必杀技不需习得即可使用，通常是空手状态下拾起地面的各种道具后靠近敌人即可发动；另外，空手时抓住敌人之后靠近墙壁、悬崖等位置也可以发动必杀技。

▲空手时的"撞墙"必杀技

Ⅱ 拔刀发动类型 这类必杀技都是需要通过天启来习得的（天启习得系统之后说明），主要为对应一刀、二刀、小太刀和大太刀这些武器的必杀技，这类必杀技的发动条件都较为特殊。如敌人从背后攻击的瞬间、斗气槽全满后远离敌人、使用前紧急回避靠近敌人等等。

Ⅲ 倒地追击类型 将敌人击倒后可发动的必杀技，这类必杀技也不需习得即可使用。将敌人击倒后，靠近敌人按△即可发动倒地追击，倒地追击的方式则会根据使用武器的不同而变化。

Ⅳ BOSS 战专用类型 这类必杀技称为秘奥义剑，需要在役小栖那里修行习得，在与 BOSS 敌人战斗时，

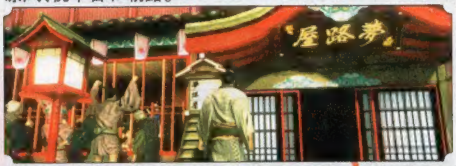
▲二刀的强力必杀技

满足特定条件后画面上会出现“胜机”2 字，此时按△发动秘奥义剑即可对 BOSS 造成相当高的伤害。

祇园地图 & 设施说明

2 梦路屋 扬屋

祇园里虽然扬屋数量不少，但是桐生可以进入并且与游女游玩的扬屋仅有两家，梦路屋就是其中一家（题外话：梦路屋这个名字，估计是根据好莱坞明星玛丽莲·梦露的名字来取得吧，不过江户时代梦露应该还没有诞生才对，难道这家扬屋的老板是用时空机器穿越回去开店的？），梦路屋中可以指名的游女有 4 位，分别是绢夜、凉风、桃千香和朝露。

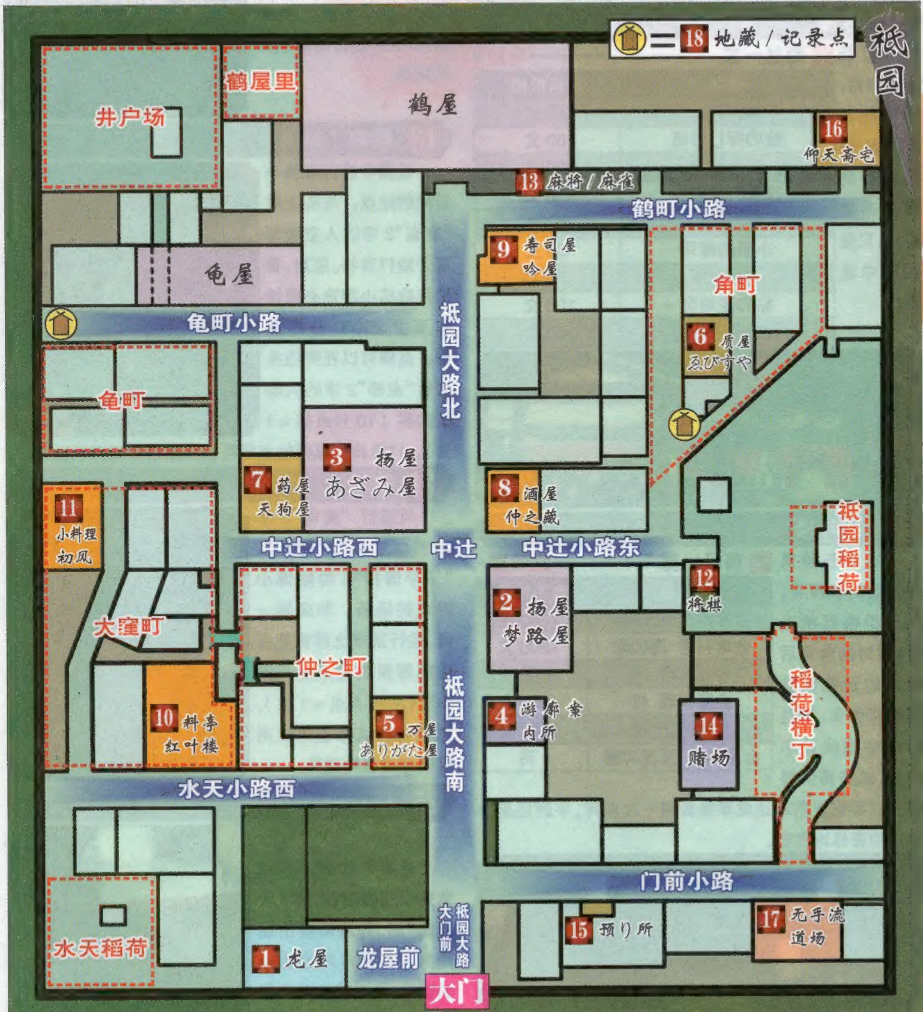


4 游廓案内所

打听游廓中各种详细情报的场所。在此可了解祇园的概要和赌场的情况，查看梦路屋和あざみ屋中 7 名游女的详细情报，如果想要迅速提高与游女的好感度的话，建议大家先来案内所了解详细情报后再行动。

5 ありがた屋 万屋

出售各种道具和装备品的商店，店中的商品种类繁多，包括药屋、食物、赠品、武器、装饰品等等。其中用来赠送给游女的礼物最好是来这里购买。店中的商品数量会随着游戏章节的发展而增加。



商品一览（道具） ありがた屋

商品	价格	出现章节
万能丹 高级	350 文	序章
万能丹 特选	500 文	序章
馒头	10 文	序章
烧き团子	18 文	序章
蜜柑	10 文	序章
赤铜矿	240 文	8 章
金刚矿	320 文	8 章
金细工のかんざし	4 两	5 章
かぐや姬の竹节	1000 文	5 章
花火模样の着物	3 两	5 章
樱吹雪模样の着物	2 两	5 章
菊模样の带	7500 文	5 章
波模样の带	5000 文	5 章
格子模样の带	2500 文	5 章
ポルトガル制手镜	5000 文	5 章
オランダ制小箱	3000 文	5 章
南蛮柄风吕敷	2000 文	5 章

商品一览（装备品） ありがた屋

商品	价格	出现章节
京都产女性用匂い袋	2000 文	5 章
江户产女性用匂い袋	3000 文	5 章
サラシ	200 文	序章
鬼のサラシ	4000 文	8 章
铁の大烟管	2100 文	5 章
粋な番伞	540 文	6 章

※注：这里要额外说明一下游戏中的金钱单位，游戏中金钱的基本单位为文，高级单位为两，具体兑换率为 10000 文 = 1 两。

1 龙屋

桐生在祇园中的活动据点、店铺兼住宅。调查屋内的寝床可以让桐生的体力自动回复，还能在此保存记录、整理道具、观看 MOVIE 以及查看当前达成的成果。另外，龙屋中还有用来前往洛外町的专用地下道。

3 あざみ屋 扬屋

祇园中另一家桐生可以进入的扬屋，这家扬屋中可以指名的游女有 3 位，分别是ひな菊、花丸和白雪。另外，在あざみ屋与游女游玩的消费要比在梦路屋中便宜，挑战扬屋的小游戏时建议大家在あざみ屋进行。

6 ゑびすや 质屋

祇园中唯一可以卖出所持道具的商店，，存放在龙屋道具箱中的道具也可以直接选择，无须携带在身上。除了可以卖出道具外，这里也会出售一些道具（赠品、锻造素材等）和武具。

商品一览(道具) ——えびすや

商品	价格	出现章节
朱涂りのかんざし	800 文	序章
べっこうのかんざし	1 两 2000 文	序章
金时绘の节	2 两 5000 文	序章
废寺佛の破片	600 文	5 章
琉璃	5000 文	5 章
玻璃	5000 文	6 章
天女のかんざし	1800 文	8 章
天女の羽衣	120 文	9 章
スサノオの灵珠	2500 文	10 章
怨念の遗发	100 文	10 章
龙の牙	500 文	11 章
龙の逆鳞	2000 文	11 章
黄泉祟石	800 文	11 章

商品一览(装备品) ——えびすや

商品	价格	出现章节
サラシ	200 文	5 章
古代の铜铠	2 两	10 章
ばっさり丸	3 两 4000 文	6 章
古びた大剑	1 两 5600 文	6 章
骨董の大剑	1 两 2500 文	6 章
锈古しの大剑	1 两 8000 文	6 章
纷い物の大剑	2500 文	6 章

7 天狗屋 药屋

出售活力丹和热血丹之类在战斗中经常会使用到的回复道具，除了回复道具外，还能在天狗屋购买紫苏、山椒等合成、锻造用合成素材。

商品一览 ——天狗屋

商品	价格	出现章节
活力丹	100 文	序章
活力丹 高级	150 文	序章
活力丹 特选	200 文	序章
热血丹	50 文	序章
热血丹 高级	100 文	序章
热血丹 特选	150 文	序章
万能丹	200 文	序章
万能丹 高级	350 文	序章
万能丹 特选	500 文	序章
万能丹 究极	1000 文	发明后
醉い觉め丹	200 文	发明后
空腹丹	230 文	发明后
紫苏	10 文	序章
山椒	20 文	序章
生姜	25 文	序章
胡麻	30 文	序章
玛瑙	5000 文	8 章
シャコ	5000 文	10 章

8 中之藏 酒屋

祇园中的酒屋，除了可在店中饮酒外，还有一些特色小吃供饮酒者享用(喝酒或吃小吃除了可以回复体力外，还能增加少量的经验值)，店中的铭酒也可以买走之后再使用。另外，鉴定龟能力的龟师匠只会在此处出现，如果要鉴定龟能力的话就必须来这里。

商品一览 ——中之藏

商品	饮用 / 食用价格	购买价格
滩の清酒	45 文	60 文
萨摩の芋烧酌	75 文	85 文
蜜淋酌	50 文	65 文
伊丹诸白	56 文	70 文
伊丹の清酒	40 文	50 文
芋酒	60 文	65 文
南都诸白	130 文	140 文
茶漬け	50 文	–
焼きはも	60 文	–
味噌漬け豆腐	50 文	–
たこの白和え	60 文	–
扬げながし豆腐	50 文	–
加茂茄子の田乐	55 文	–

9 吟屋 寿司屋

出售各种寿司，价格都相当便宜，但是所有寿司都不能买走，只能在店中食用。

商品一览 ——吟屋

商品	食用价格
太巻き	50 文
鲭の押し寿司	80 文
ばら寿司	100 文
はもの蒲焼丼	130 文
参の寿司	80 文
小肌の寿司	50 文
蒸し寿司	70 文
鲇の姿寿司	100 文
若布巻き寿司	80 文

10 红叶楼 料亭

出售各种高级料理的料理店，料理价格都相当高，相对的食用后增加的经验值数量也相当多，不过游戏中赚钱并不容易，这些高价料理只在要完成游戏达成率是食用一次即可，平时还是少来这种奢侈地方吧。

商品一览 ——红叶楼

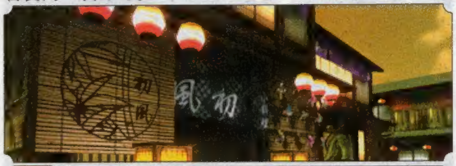
商品	食用价格
会席料理 山の幸	1200 文
会席料理 海の幸	1200 文
会席料理 梅	2500 文
会席料理 竹	4500 文
会席料理 松	6800 文
会席料理 至高の膳	1 两

11 初风 小料理

出售各种普通料理的料理店，相比红叶楼料理的价格初风的料理价格完全就是平民用料理，但是相对寿司屋的寿司价格来说还是价格偏高，而且店的所在位置又比较偏僻，完成游戏达成率时将每种料理各食用一次即可。

商品一览 ——初风

商品	食用价格
利休卵	120 文
子禽杂炊	140 文
玉子いり出し	100 文
蛤肉饭	150 文
牡蛎饭	180 文
あずのこ饭	90 文
汤豆腐	130 文
鳗の蒲烧	250 文
すっぽん锅	300 文



12 将棋

进行“试练踏破”的将棋小游戏地点，每次挑战需要支付 50 文钱，试练全部共 11 个。挑战成功后可获得道具奖励，并且获得挑战更高级试练的资格。

13 麻将 / 麻雀

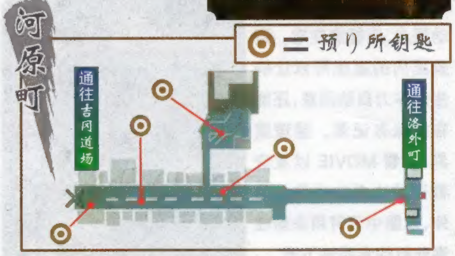
祇园中进行麻将小游戏的地点，与头上有“麻雀”2 字的人交谈即可开始打麻将。注意，要进行麻将小游戏必须持有至少 25000 分的点棒，点棒可以在旁边头上有“点棒”2 字的人那里购买（10 分点棒 = 1 文）。打麻将的赢得的点棒可以用来换金或各种道具。

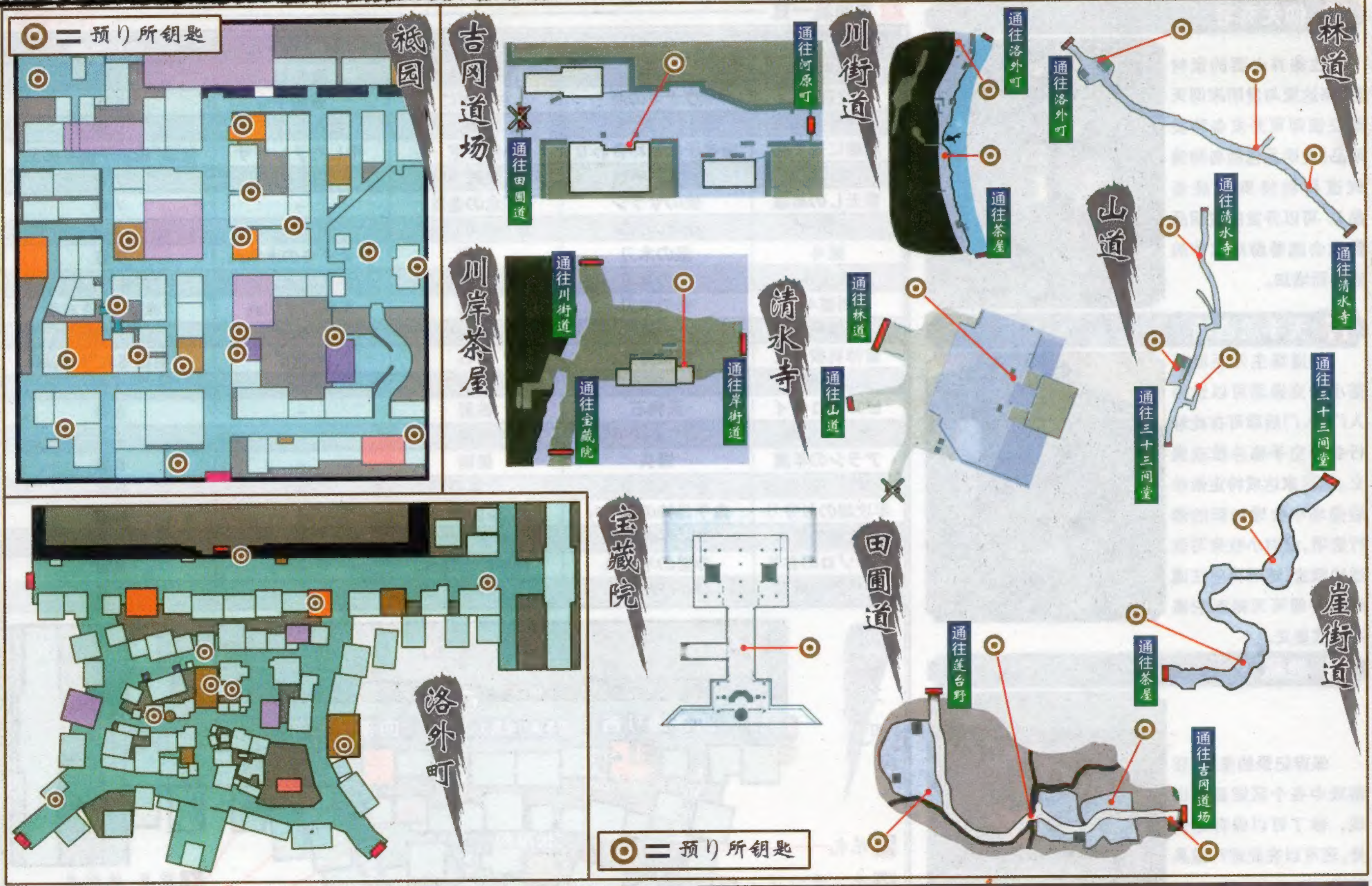
14 赌场

可进行“竞龟”、“チンチロリン”、“花札”、“丁半博打”4 种赌博小游戏的场所。和麻将一样，进行游戏之前需要在店员那里购买下注用的木札(木札 1 点 = 1 文)，而赢得的点棒也可以用来换金或各种道具。

15 预り所

道具存放处，在第 5 章完成挂回任务“预り所指南”后，各地即会出现用来打开预り所储物箱的钥匙，找到钥匙后再调查对应的储物箱即可取得其中存放的道具。





全预り所道具&钥匙取得位置一览

编号	出现章	区域	钥匙所在位置	可取得道具
い一	序章	祇园	祇园稻荷的稻荷像前	质屋的回收金
い二	5章	祇园	水天稻荷的木制台阶屋上	水神奉纳の书
い三	5章	祇园	龙屋前	色欲泷の灵水
い四	5章	祇园	祇园大路南,梦路屋右侧角落	水神石
い五	5章	洛外町	四条通り大社前的长椅子上	废寺佛の破片
ろ一	5章	洛外町	锻冶屋店内	龙のヒゲ
ろ二	5章	林道	前往洞窟的岔道附近	フツミタマの灵珠
ろ三	5章	洛外町	万屋 ありがた屋店内	天女のかんざし
ろ四	5章	祇园	仲之町的小巷中	特上玉钢
ろ五	5章	祇园	案内所中	龙の逆鳞
は一	5章	河原町	与洛外町的连接处的桥上	琉璃
は二	9章	田圃道	小溪的桥上	天狗异闻传
は三	5章	洛外町	东山商店街的大锅边上	天狗石
は四	9章	崖街道	沿着悬崖边行走的途中	暗麻吕の古文书·叁卷
は五	5章	山道	小屋的阶梯下面	荒御灵の宝珠
に一	5章	祇园	仲之町的小巷中	狮子太刀剑乱の书
に二	5章	祇园	酒屋 中之藏旁边的小巷中	特上玉钢
に三	6章	川街道	靠近洛外町的无人茶屋的座位上	荒御灵の宝珠
に四	5章	洛外町	祇园大门前右侧的栏杆上	神树の木切れ
に五	5章	河原町	光悦屋敷小道前右侧路灯上	喧哗帷子
ほ一	5章	山道	小桥旁边的小路尽头	废寺佛の破片
ほ二	5章	祇园	酒屋和寿司屋中间的小巷中	八坂神社の御札
ほ三	5章	洛外町	大和小路南地藏旁的民家	黄泉返りの勾玉
ほ四	5章	河原町	光悦屋敷前	怨念の遗发
ほ五	6章	吉冈道场	地藏右侧的墙壁下方	美刀鉴定目录

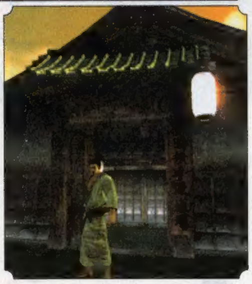
编号	出现章	区域	钥匙所在位置	可取得道具
へ一	5章	林道	马屋对面的仓库中	金ベッコウ
へ二	5章	祇园	酒屋店内	水神石
へ三	5章	祇园	井户场左侧的木箱上	和御灵の宝珠
へ四	9章	田圃道	与吉冈道场的连接处附近	白狮子发
へ五	5章	清水寺	犬雕像后面	金刚矿
と一	5章	河原町	最左侧下方的长椅子上	手球石
と二	5章	祇园	水天小路与仲之町交叉处的屋上	龙のヒゲ
と三	5章	林道	与清水寺连接处附近的地面	鬼の遗发
と四	5章	祇园	赌场入口右侧角落的屋上	玉钢
と五	9章	崖街道	沿着山壁行走的途中	黄泉返りの书
ち一	5章	洛外町	洛外神社的钱箱	黄泉返りの勾玉
ち二	5章	河原町	荞麦屋前的道路中央	荒御灵の宝珠
ち三	6章	川岸茶屋	茶店左侧的杂物堆中	百夜と千暗の书
ち四	9章	田圃道	吉冈道场进入该区域后上方的田间道中	即身佛の台座
ち五	6章	川街道	地图中央的阶梯下	千年冰石
り一	9章	田圃道	莲台野方向的田间下方	泷の钢
り二	5章	祇园	无手流道场左侧的屋上	荒御灵の宝珠
り三	5章	山道	清水寺方向的地面	星钢
り四	5章	洛外町	长屋町的长椅子上	アオダモの木切れ
り五	5章	祇园	寿司屋店内	绝世美女の春画
ぬ一	5章	祇园	红叶楼左侧小巷中	雷石
ぬ二	5章	洛外町	酒屋 一献屋的柜台	和御灵の宝珠
ぬ三	5章	祇园	稻荷神社的神社后方	金ベッコウ
ぬ四	5章	祇园	天狗屋店内	脆钢の肋差
ぬ五	8章	宝藏院	寺内桥上	暗麻吕の古文书·贰卷

注:京都漫游模式中,“い一”的钥匙出现在仰天斋宅中。

16 仰天斋宅

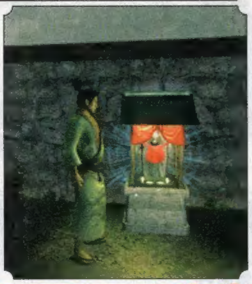
收集齐必要的素材后，来这里与发明家仰天斋交谈即可开发各种发明品（发明品包括各种消耗道具和特殊的装备品）。可以开发的发明品数量会随着游戏章节的进展而增加。

17 无手流道场



与道场主无手流师范小牧交谈后可以选择入门，入门后即可在此修行各种空手格斗技或奥义。当玩家达成特定条件后道场中会增加新的修行选项，此时小牧会写信通知桐生，这时再前往道场修行即可习得新的格斗技或奥义。

18 地藏



保存记录的设施，在游戏中各个区域都会出现，除了可以保存记录外，还可以在此进行道具整理。

发明品一览 —— 仰天斋宅

发明品	材料1	材料2	材料3	出现条件
醉い觉め丹	生姜	万能丹 特选	金平糖	5章
空腹丹	ウナギの肝	ざりがに	茶团子	5章
超烈丝ミミズ	丝ミミズ(大)	干したテングサ	掘川ごぼう	5章
腰痛に效く药	唐辛子の诘め合わせ	和纸の束 一	干したテングサ	依赖“唐辛子売りの父”
万能丹究极	活力丹 特选	热血丹 特选	万能丹 特选	7章
音无しの草履	侠のサラシ	怨念の遗发	–	7章
尻剑山	怨念の遗发	纷い物の大剑	–	7章
拔斗	坚の木刀	铁屑	アオダモの木切れ	7章
赤拔斗	坚の木刀	铁屑	赤坚の木切れ	“拔斗”作成后
刚拔斗	坚の木刀	铁屑	神树の木切れ	“赤拔斗”作成后
羽根弓丸	十手	毛球石	鲸の髭	7章
雷神羽根弓丸	羽根弓丸	雷石	赤铜矿	“羽根弓丸”作成后
ジゴロサイ	天狗石	玉钢	–	8章
ピンゾロサイ	天狗石	铁屑	–	8章
ヒフミ烟草	ぎやまんの烟管	琉璃	–	8章
アラシの羊羹	馒头	星钢	–	8章
ションベン地藏	道祖神の秘石	空腹丹	–	8章
半次郎のお守り	鬼子母神の御守り	茶团子	–	8章
丁五郎の数珠	ニニギの灵珠	フツミタマの灵珠	スサノオの灵珠	8章
ピンゾロのお札	赤坚の木切れ	神树の木切れ	–	8章
胜负师の烟草	ぴかぴか杂巾	胡麻	–	8章

洛外町地图 & 设施说明

1 越中屋 药屋

洛外町的药屋，出售的回复道具与天狗屋相同，除此以外也会出售一些发明、练成用的素材。

商品一览 —— 越中屋

商品	价格	出现章节
活力丹	100文	序章
活力丹 高级	150文	序章
活力丹 特选	200文	序章
热血丹	50文	序章
热血丹 高级	100文	序章
热血丹 特选	150文	序章
万能丹	200文	序章
万能丹 高级	350文	序章
万能丹 特选	500文	序章
紫苏	10文	5章
山椒	20文	5章
生姜	25文	5章
胡麻	30文	5章
金ベッコウ	500文	5章
龙のヒゲ	1500文	7章
さくら肉	180文	5章
山くじら肉	200文	5章

2 ありがた屋 万屋

与祇园中的万屋一样，也是出售各种道具和装备品的商店，出售的商品种类与祇园中万屋有所差别。另外，洛外町的这家万屋有两个进出口，从长屋町和东山商店街都可以进入店中。

商品一览（装备品）—— ありがた屋

商品	价格	出现章节
升龙の印笼	1两8000文	5章
南蛮制男用匂い袋	1000文	5章
サラシ	200文	5章
喧哗サラシ	1000文	5章
侠のサラシ	2500文	5章
粋な番伞	540文	5章

商品一览（道具）—— ありがた屋

商品	价格	出现章节
万能丹 高级	350文	5章
万能丹 特选	500文	5章
馒头	10文	5章
烧き团子	18文	5章
舞鹤模样の着物	1两	5章
金平糖	500文	5章
蜜柑	10文	5章
ひな人形男雏	7500文	5章
ひな人形女雏	1两5000文	5章
からくり人形	3两	5章
金ベッコウ	500文	5章
白银钢	200文	7章
毛球石	500文	7章
鲸の髭	25文	7章

3 白蛇うどん

洛外町的食事屋，出售各种面食小吃，从店的外观就可以看出，这里的料理价格都相当便宜。在洛外町行

动时,如果要回复体力的话就来这里吧。

注:极み烧うどん在第 8 章以后完成依赖“うどん屋魂”后即会追加。

商品一览 —— 白蛇うどん

商品	食用价格
かけうどん	30 文
釜扬げうどん	40 文
しっぽくうどん	80 文
あんぺいうどん	90 文
けいらんうどん	120 文
小田巻うどん	110 文
锅焼きうどん	80 文
きしめん	60 文
素面	60 文
一本うどん	80 文
天妇罗うどん	150 文
极み烧うどん	120 文

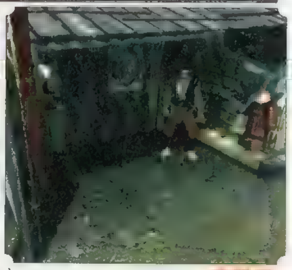
4 一献屋 酒屋

洛外町的酒屋,出售的铭酒和小吃种类与祇园内的中之藏差不多,价格也都不高。另外,不少支线事件都是在此处触发,游戏时务必每隔一定时间就来这里逛一圈。

商品一览 —— 一献屋

商品	饮用 / 食用价格	购买价格
滩の清酒	45 文	60 文
萨摩の芋烧酎	75 文	85 文
どぶろく	30 文	40 文
芋酒	60 文	65 文
荞麦搔	40 文	–
渍物	30 文	–
茶渍け	50 文	–
烧きはも	60 文	–
雷豆腐	60 文	–
たこの白和え	60 文	–

5 武器屋



游戏中唯一一家专门出售武具的商店,店中出售的武具种类会随着章节的发展而增加。另外,除了出售武具外,店中还出售一些练成用的素材。

商品一览(道具) —— 武器屋

商品	价格	出现章节
玉钢	1000 文	5 章
特上玉钢	2000 文	6 章
极上玉钢	3000 文	8 章
螺钿矿	200 文	9 章
天狗石	400 文	5 章
水神石	500 文	5 章
虎の牙	200 文	7 章

商品一览(武器) —— 武器屋

商品	价格	出现章节
喧哗帷子	3000 文	5 章
锁帷子	5000 文	7 章
钢の帷子	8000 文	8 章
木の铜铠	6000 文	6 章
铁の铜铠	8000 文	7 章
钢の铜铠	1 两	8 章
神树の胴铠	1 两 5000 文	5 章
无缝の羽衣	500 两	5 章
无铭の刀	2000 文	5 章
无铭の刀 终锻	4000 文	5 章
坚の木刀	500 文	5 章
紫黑树の木刀	800 文	5 章
脆钢の刀	6000 文	5 章
铁碎丸	6000 文	5 章
无铭の小太刀	1000 文	5 章
无铭の小太刀 终锻	3000 文	5 章
坚の小太刀	200 文	5 章
脆钢の肋差	2200 文	5 章
铁の大太刀	1 两 3000 文	6 章
脆钢の大太刀	1 两 7300 文	6 章
铸物の金棒	1 两 6000 文	7 章
十手	5800 文	5 章

6 锻冶屋

京中唯一的锻冶屋,锻练或练成刀剑只能在此处进行。要练成武器时,必须要获得相应的制法书,并且备齐制法书上所要求的素材,之后消费一定数量的金钱即可练成新的武器。

7 见世物小屋

观看各种特别演出的小屋,总共有 7 种不同的演出。每种演出必须要先在各酒店、料理店中获得观览券后才能观看(在店里消费数次即可获得观览券),每次观看需要支付 50 文钱。

见世物	观览券	观览券入手场所
奇妙珍芸! 胁威の跳跃猿!	跳跃猿	洛外町 ~ 白蛇うどん
战栗鬼女! 蛇を食う奇女!	蛇食い奇女	洛外町 ~ 一献屋
兴奋卒倒! 魅惑の裸体舞踊!	裸体の舞踊	祇园 ~ 吟屋
妖艳闷绝! 裸妇の诱惑舞踏!	裸妇の舞踊	祇园 ~ 红叶楼
柔肌天国! 裸で抱き合う二人!	裸の二人	祇园 ~ 初风
灼热地狱 火炎を吐く男!	火炎男	祇园 ~ 中之藏
勇猛果敢! 天下一剑士の舞!	剑士の舞	川岸茶屋、野中茶屋

8 斩愧流道场

道场主为涉泽斩愧斋,在这里入门之后可以修行一刀的战斗技和奥义。注意,在修行战斗技时需要支付一定数量的金钱;而奥义修行则需要寄付一定数量的金钱后才会出现,在修行奥义时就不需要支付金钱了。

9 长屋町简易家屋

长屋町西侧的简易家屋,在这里可以玩“チンチロリン”和“花札”这两种赌博小游戏,玩法与祇园赌场相同,用来下赌注的木札也可以在祇园和洛外町通用。需要说明的是,这里可交换的道具与祇园内赌场中可交换的道具种类有一定的区别。

10 买い取り屋

东山商店街中专门收购各种道具的商店,在此可以将不需要的道具卖掉换钱,道具出售的价格与祇园中的质屋相同,所以在出售道具时不用专门跑回祇园去卖。

11 麻雀庄

玩麻将小游戏的场所,游玩方法和点棒的购买与在祇园中的麻将一样,不同的是麻雀庄里直接就有 3 桌麻将,分别是弱桌、中桌和强桌,玩家可以根据自己的实力来选择对手。

12 成金 将棋屋

玩将棋小游戏的场所,每参加一次需要支付 50 文,和祇园中的将棋游戏规则不同,这里是与对手棋士直接对局,战胜对手后可提升自己的将棋等级,以挑战等级更高的棋士。

13 驾笼屋

分别分布在洛外町的大门前、大和小路南、花见小路 3 个场所,在任一位置的驾笼屋花费 71 文即可乘坐到其他驾笼屋的所在位置。除了洛外町,吉冈道场和川茶屋前也都分别有一个驾笼屋。

14 龟壳り

出售收购龟,并且出售养龟必须的龟桶和各种龟饲料的露天商店。在这里出售龟的价格要高于在质屋的出售价格,卖龟的时候别忘了来这里卖。

商品一览(亀) ——亀売り

种类	阶级	价格
クサガメ	平幕	2000 文
イシガメ	平幕	2000 文
イシガメ	小结	9000 文
イシガメ	关肋	1 两 5000 文

15 番屋

维护町中治安的番人休息的场所，另外调查番屋右侧的木板，可以确认手配书上的通缉犯人的详细资料。

商品一览(亀饲料) ——亀売り

名称	价格	喂食效果
海苔	40 文	体力、体力限界值、泥力、泥力限界值、满腹度 UP
干したテングサ	200 文	满腹度、满腹度限界值 UP
丝ミミズ(小)	10 文	满腹度、体力、体力限界值 UP
丝ミミズ(中)	50 文	满腹度、体力、体力限界值 UP
丝ミミズ(大)	100 文	满腹度、体力、体力限界值 UP
シジミ	10 文	满腹度、沙力、沙力限界值 UP
アサリ	50 文	满腹度、沙力、沙力限界值 UP
帆立	100 文	满腹度、沙力、沙力限界值 UP
サクラエビ	10 文	满腹度、泥力、泥力限界值 UP
车エビ	50 文	满腹度、泥力、泥力限界值 UP
伊势エビ	100 文	满腹度、泥力、泥力限界值 UP
めだか	10 文	满腹度、水力、水力限界值 UP
金鱼	50 文	满腹度、水力、水力限界值 UP
鲇	100 文	满腹度、水力、水力限界值 UP
ウナギの肝	30 文	满腹度、体力、体力限界值 UP
カラスミ	70 文	满腹度、体力、体力限界值 UP
いくら	100 文	满腹度、体力、体力限界值 UP
タニシ	30 文	满腹度、脚力、脚力限界值 UP
どじょう	70 文	满腹度、脚力、脚力限界值 UP
ざりがに	100 文	满腹度、脚力、脚力限界值 UP

全通缉犯人情报一览 ——番屋

无相权杜卫门 手配帖
出现章节 6 章
区域 洛外町　出现时间 昼 / 夕 / 夜
备注 东山商店街麻雀庄附近
报酬 1 两
经验值 1500

伪忍の弥太 手配帖
出现章节 6 章
区域 林道　出现时间 夜
备注 夜晚在林道的岔路附近出现
报酬 1 两
经验值 1500

なまくら梅安 手配帖
出现章节 6 章
区域 川街道　出现时间 昼
备注 白天在河边出现(强制空手战斗)
报酬 2 两、铁丸斋遗训
经验值 1500

铁炮玉の浮丸 手配帖
出现章节 7 章
区域 川街道　出现时间 夜
备注 夜晚在川街道出现
报酬 1 两、特上玉钢(空手将其击倒报酬为 2 两)
经验值 1500

小太刀の彦左卫门 手配帖
出现章节 7 章
区域 林道　出现时间 昼
备注 白天在林道的岔路附近出现
报酬 1 两
经验值 1500

素手喧哗の金太 手配帖
出现章节 7 章
区域 洛外町　出现时间 昼 / 夕 / 夜
备注 在洛外神社前出现
报酬 1 两、荒御灵の宝珠(空手将其击倒报酬为 2 两)
经验值 1500

洛外町の门之助 手配帖
出现章节 8 章
区域 祇园　出现时间 昼
备注 白天在亀町小路出现
报酬 1 两
经验值 1500

驾笼斩りの世太吉 手配帖
出现章节 8 章
区域 祇园　出现时间 昼
备注 白天在角町出现
报酬 1 两
经验值 1500

目利きの松 手配帖
出现章节 8 章
区域 河原町　出现时间 夜
备注 夜晚在前王光悦屋敷的路口处与男子相撞后，选择"目利きの松"
报酬 1 两、星钢の物语(空手将其击倒报酬为 2 两)
经验值 1500

かはたれ吞兵卫 手配帖
出现章节 9 章
区域 山道　出现时间 昼
备注 在前往泷的岔路前战斗
报酬 1 两、赤狮子发(空手将其击倒报酬为 2 两)
经验值 1500

双羽纹の辰 手配帖
出现章节 9 章
区域 洛外町　出现时间 夜
备注 夜晚以濒死状态前往长屋町西侧
报酬 1 两、怒りの护符(击倒全部部下报酬为 2 两)
经验值 1500

鬼杀しの彻八 手配帖
出现章节 9 章
区域 川街道　出现时间 夜
备注 夜晚在川街道南侧出现
报酬 1 两、白狮子发
经验值 1500

なまぐさ坊主の戒园 手配帖
出现章节 9 章
区域 田圃道　出现时间 夜
备注 夜晚在田圃道中央的地藏前出现
报酬 1 两
经验值 1500

飞ばしの权左 手配帖
出现章节 9 章
区域 山道　出现时间 昼 / 夕
备注 在山道与权左交谈后前往洛外町番屋与番人交谈，然后在田圃道的马小屋附近与权左母亲交谈
报酬 1 两
经验值 1500

黑门一家の半吉 手配帖
出现章节 10 章
区域 三十三间堂　出现时间 夜
备注 夜晚前往三十三间堂调查大门后进入，与男子交谈后即会发生战斗
报酬 1 两、大王の勾玉
经验值 10000

岚山又三郎 手配帖
出现章节 10 章
区域 祇园　出现时间 夜
备注 夜晚在水天稻荷出现，必须给他 1 壶酒才能战斗
报酬 1 两 5000 文、鬼の遗骨
经验值 1500

鸟屋の兵之介 手配帖
出现章节 10 章
区域 崖街道　出现时间 夜
备注 夜晚在北侧与男子交谈后继续前进，躲过其攻击后发生战斗
报酬 1 两、背水丸
经验值 1500

黄金筒の陆兼 手配帖
出现章节 11 章
区域 莲台野　出现时间 夜
备注 夜晚在莲台野出现
报酬 1 两
经验值 10000

镰鼬の延隆

手記贴

出现章节	11章		
区域	崖街道	出现时间	昼
备注	白天在北侧出现，与其交谈后离开		
报酬	1两、双龙布武の书		
经验值	1500		

黑岛雷电

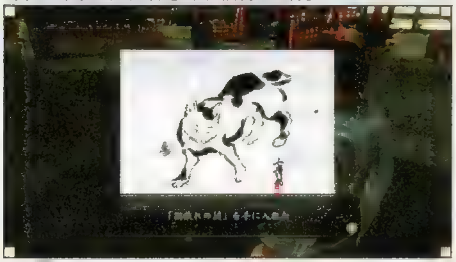
手記贴

出现章节	12章（依赖"谜の纸切れ"完成后）		
区域	林道	出现时间	夕
备注	在岔路处与梅轩的手下交谈，然后在洞窟中即可找到黑岛雷电		
报酬	1两、鬼神の古文书		
经验值	15000		

天启系统说明

天启系统是游戏中一个特别的必杀技习得系统，简单的说就是桐生通过观察一些动物的动作而悟得新的必杀技，通过天启习得必杀技的具体步骤如下：

步骤一 要触发天启首先要取得各种动物的绘画，这些绘画大部分是在祇园稻荷的老人"七梧郎"那里取得（除了在七梧郎那里取得绘画外，完成部分依赖后也可以获得绘画）。

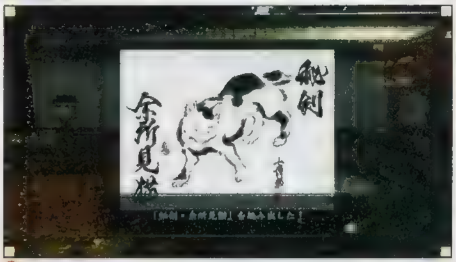


步骤二 在各地寻找与绘画中相同的对像（如猫、狗、牛之类的动物），靠近之后按○键调查。

步骤三 根据画面中出现的提示，迅速按下正确的按键。

步骤四 步骤三中的按键指令全部输入成功之后，画面中会出现三个选项，在限定时间内选出正确的选项。

步骤五 步骤四中选择出正确的选项后，桐生即会在绘画上写出必杀技的名称，并且习得该必杀技。



注：如果在步骤三按键失败或在步骤四选择错误的选项，那么此时就无法习得必杀技。离开该区域后再返回，从步骤二开始再来一次即可（重复挑战的次数不限，天启对像在桐生习得必杀技之后才会消失）。

天启习得一览

秘剑·余所见猫　按键：×

绘画获得章节	5章	最早习得章节	5章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	祇园	发生时间	昼/夕/夜
习得场所	调查祇园稻荷中的猫		
正确选项	背后の获物を~		

组小太刀·双骨　按键：△

绘画获得章节	5章	最早习得章节	5章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	洛外町	发生时间	昼/夕
习得场所	调查太和小路南的狗		
正确选项	一本よりも二本か~		

秘剑·舞鼠　按键：○○

绘画获得章节	5章	最早习得章节	5章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	林道	发生时间	昼/夕
习得场所	调查地面的飞鼠		
正确选项	飞んでるものに~		

真·二刀の舞　按键：○□○

绘画获得章节	5章	最早习得章节	5章
绘画获得	完成依赖"ひしゃくの水 一"		
习得区域	祇园	发生时间	昼/夕
习得场所	调查鹤屋里口跳舞的游女		
正确选项	隙が无い~		

必杀剑·踊り猫　按键：○○

绘画获得章节	5章	最早习得章节	[illegible]
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	清水寺	发生时间	昼/夕
习得场所	调查清水寺中的猫		
正确选项	岩を使い~		

刚剑·猿返し　按键：×△

绘画获得章节	5章	最早习得章节	5章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	洛外町	发生时间	昼/夕
习得场所	在见世物小屋观看"跳跃猿"（观览券在白蛇うどん获得）		
正确选项	あんな小さい猿でも~		

必杀剑·豪双　按键：○○

绘画获得章节	5章	最早习得章节	9章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	田圃道	发生时间	昼
习得场所	调查田中穿着红色兜裆布的农民		
正确选项	角のおかげで~		

组小太刀·幻狼　按键：××××××××

绘画获得章节	5章	最早习得章节	[illegible]
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	崖街道	发生时间	夜
习得场所	调查悬崖上的狼		
正确选项	见事な体捌きと~		

秘剑·天升鱼　按键：△

绘画获得章节	6章	最早习得章节	6章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	川街道	发生时间	昼/夕
习得场所	调查河边钓鱼的人		
正确选项	煌く鳞のせいも~		

秘剑·燕舞差し　按键：□△×

绘画获得章节	6章	最早习得章节	6章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	河原町	发生时间	昼/夕
习得场所	在桥中央的少女附近调查		
正确选项	上空で回转して~		

刚剑·机功回し　按键：○△×□○

绘画获得章节	6章	最早习得章节	6章
绘画获得	在质屋花2000文购买		
习得区域	祇园	发生时间	昼/夕/夜
习得场所	在仰天斋宅与仰天斋交谈		
正确选项	样々な力を使うと~		

秘剑·卷鸢斩り　按键：○△

绘画获得章节	7章	最早习得章节	7章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	山道	发生时间	昼
习得场所	与岔道前的男子交谈		
正确选项	卷き入みつつ~		

秘剑·音无しの蛇　按键：△○

绘画获得章节	7章	最早习得章节	7章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	林道	发生时间	夕/夜
习得场所	调查岔路附近的蛇		
正确选项	气配を消して瞬时に~		

必杀剑·おろち涡　按键：×○○○×○

绘画获得章节	7章	最早习得章节	7章
绘画获得	完成依赖"寺子屋の宿题~さくぶん~"		
习得区域	洛外町	发生时间	昼/夕
习得场所	调查四条通り大社前的表演纸剧场的男子		
正确选项	オロチの凄まじい~		

组小太刀·巴狩り　按键：○

绘画获得章节	8章	最早习得章节	8章
绘画获得	与川茶屋前的老人交谈		
习得区域	川茶屋	发生时间	昼
习得场所	调查川茶屋前打闹的小孩		
正确选项	偶然とはいえ~		

必杀剑·圆明　按键：○△□×○

绘画获得章节	9章	最早习得章节	9章
绘画获得	完成依赖“缘切り寺”		
习得区域	洛外町	发生时间	昼/夕
习得场所	调查大和小路南的狗		
正确选项	あの圆か不动~		

刚剑·蝇啼かせ　按键：△△△

绘画获得章节	9章	最早习得章节	9章
绘画获得	完成依赖“町の名医 二”		
习得区域	吉冈道场	发生时间	昼
习得场所	调查吉冈道场前茶屋中的男子		
正确选项	素早い蝇は~		

秘剑·荒れ牛　按键：△△△

绘画获得章节	9章	最早习得章节	9章
绘画获得	与七梧郎交谈		
习得区域	田圃道	发生时间	昼/夕
习得场所	调查吉冈道场方向田中的农民		
正确选项	力を溜めて~		

※注：除了第一张从七梧郎那里取得的绘画以外，其他从七梧郎那里取得的绘画都需要桐生达成一定的等级后才能取得，有新绘画可以取得时，七梧郎会写信通知桐生，此时再前往祇园稻荷与七梧郎交谈即可。

菜单画面项目说明

壹 持ち物

查看或使用当前拥有的道具，按R1键可切换之贵重道具显示画面。注意，最多只能持有15个道具，持有15个道具的情况下就不能再取得地面上的道具，但在别人给予道具时系统则会让玩家选择身上的1个道具直接送回龙屋。

※注：其实是牛爷搬回去的……

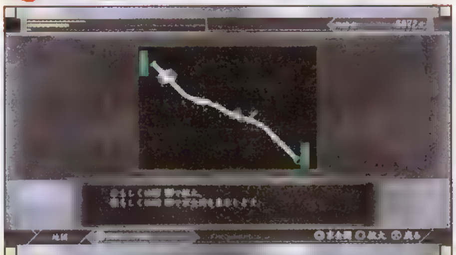
贰 装备

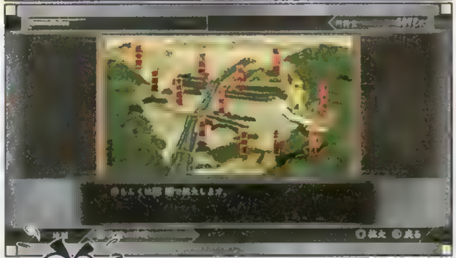
查看或更换当前装备的武器或防具，按R1键可切换祇园内武装和完全武装的画面。这里需要提到的一点关于二刀的加成效果，如果二刀装备的太刀和小太刀为对刀，那么二刀的攻击力和剑压都会获得加成效果，获得加成效果后二刀装备的武器名称会变为绿色字体。

武器/防具能力说明

攻击力	武器的攻击力，该数值越高攻击时对敌人造成伤害越高。
剑压	攻击是对敌人造成的压力值，该数值越高，攻击防御的敌人时越容易将其防御崩坏。
剑速	攻击的速度，从慢到快分为4个级别——迟→普→速→超
冲击	对打击之类冲击伤害的防御力。
刃物	对刀剑之类刃物伤害的防御力。
铳弹	对铳弹伤害的防御力。
火炎	对火炎伤害的防御力。

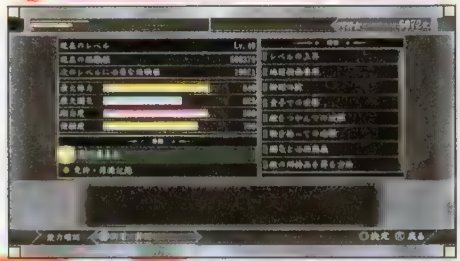
叁 地图





查看当前所在区域的完全地图，按□键（或L1、R1）可切换至京全图显示，按○键（或L2、R2）可扩大地图显示倍率。

肆 能力确认



查看桐生当前的详细能力，包括当前等级（等级最高为50级）、当前获得的经验值、下一次胜机所需经验值、最大体力、最大斗气、刚力度和俊敏度这几项数值。

另外，在“虎の卷大全”中可查看游戏中的各种操作指南，在“免许·修练记录”中可查看当前修得的各种技和必杀技。

伍 手纸

查看当前收到的信件，信件上有“开”字标志的表示为已经阅读过的信件。

陆 达成一览

查看游戏中各项收集要素的达成情况。

柒 人物

查看剧情中相关人物的详细介绍。

捌 备忘录

查看依赖、挂回和手配贴的完成情况和具体情报。

玖 用语集

查看游戏中专用词的说明。

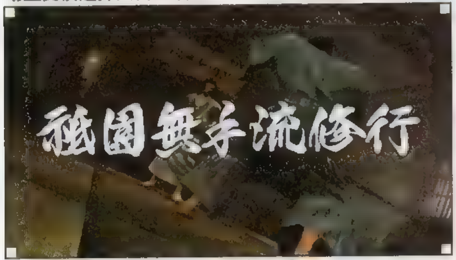
拾 设定

更改系统设定。与标题画面的该选项作用相同。

全修行资料一览

无手流道场修行一览

游戏发展到第 5 章，前往祇园的无手流道场，与道场主交谈选择入门之后即可在无手流道场修行。



强く投げ飞ばしたい 其の壹

修行内容：使用投技击倒古牧门弟
修行条件：5 章 /LV10 以上

修得技：祇园无手流·投げの刚力 其の壹

倒れる事を回避したい

修行内容：受到古牧攻击后，在倒地前按 × 键，成功 5 次即可
修行条件：5 章 / 通常战斗次数 10 次以上

修得技：祇园无手流·猫返り

祇园无手流奥义传授审查 其の一

修行内容：空手击倒 3 名弟子
修行条件：6 章 /LV20 以上

修得技：祇园无手流·无刀取り

掴まれた状态から反击に转じたい

修行内容：被古牧抓住之后连打○键将古牧投出，成功 10 次即可
修行条件：6 章 / 通常战斗次数 20 次以上

修得技：祇园无手流·解き投げ

祇园无手流奥义传授审查 其の贰

修行内容：空手击倒 5 名弟子
修行条件：7 章

修得技：祇园无手流·体崩し

强く投げ飞ばしたい 其の贰

修行内容：使用投技击倒 6 名古牧门弟
修行条件：7 章 /LV30 以上

修得技：祇园无手流·投げの刚力 其の贰

倒れそうなところから反击に转じたい

修行内容：受到古牧攻击后，在倒地前按△键发动死中活拳反击，成功 10 次即可
修行条件：8 章

修得技：祇园无手流·死中活拳

祇园无手流奥与传授审查 其の叁

修行内容：空手击倒 7 名弟子
修行条件：9 章

修得技：祇园无手流·无手返し

强力な当身技は无いのか?

修行内容：按住△键蓄力攻击，成功击中 5 次即可
修行条件：10 章

修得技：祇园无手流·炼狱拳

祇园无手流奥义传授审查 其の四

修行内容：空手击倒 10 名弟子
修行条件：11 章

修得技：祇园无手流·火绳封じ

斩愧流道场修行一览

游戏发展到第 6 章，前往洛外町的斩愧流道场，与道场主交谈后即可在斩愧流修行。

修得技：斩愧流·斩岩剑　修行费用：0 文
修行内容：按住 R1 键，左摇杆正面方向 + △，击中 5 次　出现时期：11 章

修得技：斩愧流·无念场の心得　修行费用：3000 文
修行内容：成功防御 10 次攻击　出现时期：7 章

修得技：斩愧流·疾走斩　修行费用：5300 文
修行内容：移动中按△键攻击，击中 5 次即可　出现时期：7 章

修得技：斩愧流·旋风剑　修行费用：1 两 500 文
修行内容：按住 R1 键，左摇杆背面方向 + △，击中 5 次　出现时期：7 章

修得技：斩愧流·弹き斩り　修行费用：2 两 5000 文
修行内容：在敌人攻击命中瞬间按 L1 防御，然后按△反击，击中 5 次　出现时期：7 章

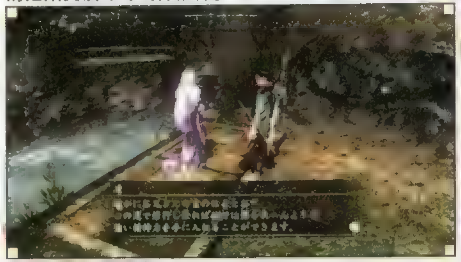
修得技：斩鬼剑 壹之太刀　修行费用：寄付合计 1 两
修行内容：击倒 30 人　出现时期：7 章

修得技：斩鬼剑 贰之太刀　修行费用：寄付合计 3 两
修行内容：击倒 50 人　出现时期：7 章

修得技：斩鬼剑 叁之太刀　修行费用：寄付合计 5 两
修行内容：击倒 99 人　出现时期：7 章

泷修行

游戏发展到第 6 章，前往山道旁的瀑布，与瀑布前的尼姑交谈即可进行修行。



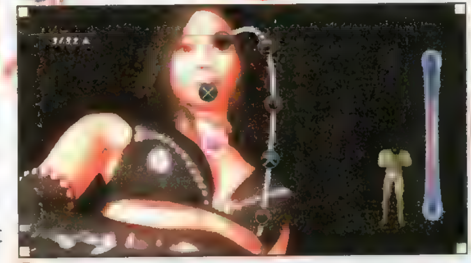
烦恼·快感棒打　出现条件：初期
烦恼：女王　成功报酬：赤の气位

烦恼·突照束缚　出现条件：快感棒打完成
烦恼：女忍　成功报酬：白の气位

烦恼·清纯恋唇　出现条件：突照束缚完成 /7 章
烦恼：游女　成功报酬：黑の气位

烦恼·梦路开脚　出现条件：清纯恋唇完成 /8 章
烦恼：水着　成功报酬：青の气位

烦恼·酒池肉林　出现条件：梦路开脚完成 /9 章
烦恼：女王 + 游女 + 水着　成功报酬：黄の气位



注：泷修行的修行方式与一些音乐游戏的玩法差不多，画面中显示的按键移动到紫色位置时按下相应的按键即可。

カカシ阵

游戏发展到第 6 章，帮光悦买回草团子后即可在地下屋敷进行修行。

初の阵 —一刀专用—

合格时间：1:40　出现时期：6 章
合格报酬：“一刀连斩”の习得书

双の阵 —二刀专用—

合格时间 2:10　出现时期 7 章

合格报酬 "二刀连斩"の习得书

鬼の阵 —大太刀专用—

合格时间 2:00　出现时期 7 章

合格报酬 "大太刀技·薙ぎ斩り"の习得书

忍の阵 —小太刀专用—

合格时间 2:00　出现时期 7 章

合格报酬 "小太刀走り突き"の习得书

唯刚の阵 —一刀专用—

合格时间 2:30　出现时期 9 章

合格报酬 "一刀捌き斩り"の习得书

双刚の阵 —二刀专用—

合格时间 2:35　出现时期 9 章

合格报酬 "二刀连斩"の习得书·其の贰

大刚の阵 —大太刀专用—

合格时间 2:25　出现时期 9 章

合格报酬 "最大斗气の书"其の壹

苦刚の阵 —小太刀专用—

合格时间 2:55　出现时期 9 章

合格报酬 "刚体の心得"の习得书

求道の阵 —一刀专用—

合格时间 2:35　出现时期 10 章

合格报酬 "最大斗气の书"其の贰

双天の阵 —二刀专用—

合格时间 2:55　出现时期 10 章

合格报酬 "真·刚体の心得"の习得书

大极の阵 —大太刀专用—

合格时间 2:35　出现时期 10 章

合格报酬 "最大斗气の书"其の叁

炼狱の阵 —小太刀专用—

合格时间 2:55　出现时期 10 章

合格报酬 小太刀"名物包丁正宗"

ジライヤ式训练房

游戏发展到第 6 章，帮光悦买回草团子后即可在地下屋敷进行修行。

房名称	合格报酬(第1次)	合格报酬(第2次)	合格点	出现时期
初の房	数珠丸	活力丹 高级	6000	6 章
地の房	三日月宗近	活力丹 特选	14000	8 章
水の房	鬼丸国纲	琉璃	17000	9 章
火の房	童子切安纲	玉钢	16000	10 章
风の房	太典太	特上玉钢	26000	10 章
空の房	村正	玻璃	26000	11 章
极の房	正宗	金刚矿	54000	11 章

スイカ割り(砍西瓜)

游戏发展到第 8 章，在宝藏院中与役小栖交谈，之后在川街道与役小栖交谈即可进行修行。

热血基础锻练　出现时期:9 章

合格习得技(第 1 次) **秘奥义剑·一流れ**

合格报酬(第 2 次) アオダモの木切れ

热血应用锻练　出现时期:完成热血基础锻练

合格习得技(第 1 次) **秘奥义剑·刚断**

合格报酬(第 2 次) 热血丹 高级

热血发展锻练　出现时期:完成热血应用锻练 /10 章

合格习得技(第 1 次) **秘奥义剑·三天**

合格报酬(第 2 次) 赤坚の木切れ

热血特训"猪"の卷　出现时期:8 章

合格习得技(第 1 次) **秘奥义剑·枯叶微尘**

合格报酬(第 2 次) 热血丹

热血特训"蛇"の卷　出现时期:10 章

合格习得技(第 1 次) **秘奥义剑·阎魔斩**

合格报酬(第 2 次) 热血丹 特选

热血特训"阿修罗"の卷　出现时期:全秘奥义剑习得 / 最终章

合格习得技(第 1 次) **秘奥义剑·燕落とし**

合格报酬(第 2 次) 神树の木切れ

天狗面之男

游戏发展到第 10 章后，前往三十三间堂与大门前出现的商人交谈可以购买道具（每次只能购买 1 个道具），购买之后离开该区域后再返回就可以购买第 2 个道具，其中可购买的商品中会有几种妖气的天狗面，持有妖气天狗面的情况下夕刻前往莲野台，与此处出现的天狗面之男交谈，将妖气的天狗面交给他，之后天狗面之男就会作为还礼教给桐生新的二刀技。

习得技一览

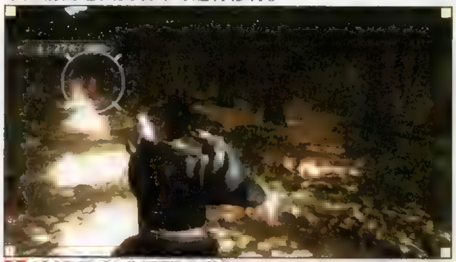
必要天狗面具	习得二刀技	最早习得时期
小天狗の面	二刀侧转斩	10 章
鸦天狗の面	二刀阴阳斩	10 章
天狗の面	二刀瞬斩	10 章
大天狗の面	秘技·天狗足	最终章

十三间堂商人出售商品一览

商品	价格	出现章节
小天狗のお面	2 两	10 章
金ベッコウ	2 两	10 章
鬼刃锻练目录	2 两	10 章
怨念の遗发	2 两	10 章
特上玉钢	2 两	10 章
天女の羽衣	2 两	10 章
赤狮子发	2 两	10 章
鸦天狗の面	2 两	10 章
鬼の遗发	2 两	10 章
天狗の面	2 两	11 章
龙の肠	2 两	11 章
大天狗の面	2 两	12 章

流镝马(骑射)

游戏发展到第 5 章后，在昼 / 夕时段前往林道，与马小屋前的老人交谈即可进行修行。



流镝马完成报酬一览

难度	靶	合格点	最高得点	报酬	完成报酬
入门	30	530	660	馒头	"最大斗气の书"其の四
一般	30	530	660	烧き团子	"最大斗气の书"其の五
发展	33	580	720	热血丹	"最大斗气の书"其の六
皆传	40	690	860	活力丹	"最大斗气の书"其の七

斗技场

第 8 章结束之后，在宝藏院与受付交谈就能在斗技场挑战，每种挑战都是连续战斗 3 次，获胜后即可获得赏金、经验值和各种赏品。同一种斗技第 2 次获胜后获得赏金和经验值数量减少为 1/10。另外，参加斗技时只能使用宝藏院提供的武器（只有天下无双斗技才能使用自己的武器），且战斗中防具效果无效。

全斗技资料一览

宝藏院练成斗技
难度：1

可使用武器 二刀 / 一刀 / 小太刀 / 大太刀 / 空手
赏金 5000 文　经验值 4500
出现条件 初期

凤凰位争夺斗技
难度：2

可使用武器 一刀
赏金 1 两　经验值 [illegible]
出现条件 初期

剑山地狱斗技
难度：3

可使用武器 二刀 / 一刀 / 小太刀 / 大太刀 / 空手
赏金 5 两　经验值 5500
出现条件 宝藏院练成斗技和凤凰位争夺斗技各优胜 2 次

极寒冰结斗技
难度：3

可使用武器 二刀 / 一刀 / 小太刀 / 大太刀 / 空手
赏金 3 两　经验值 6000
出现条件 剑山地狱斗技优胜 3 次

灼热火炎斗技
难度：3

可使用武器 二刀 / 一刀 / 小太刀 / 大太刀 / 空手
赏金 3 两　经验值 6500
出现条件 极寒冰结斗技优胜 3 次 + 10 章

断崖背水斗技
难度：4

可使用武器 二刀 / 一刀 / 小太刀 / 大太刀 / 空手
赏金 5 两　经验值 7000
出现条件 灼热火炎斗技优胜 3 次 + 10 章

拳神位争夺斗技
难度：3

可使用武器 空手
赏金 3 两　经验值 7500
出现条件 [illegible]

金刚位争夺斗技
难度：3

可使用武器 大太刀
赏金 3 两　经验值 8000
出现条件 拳神位争夺斗技优胜 3 次 + 10 章

太凤凰位争夺斗技
难度：4

可使用武器 一刀
赏金 5 两　经验值 8500
出现条件 凤凰位争夺斗技优胜 4 次 + 10 章

名人位争夺斗技
难度：4

可使用武器 二刀 / 一刀 / 小太刀 / 大太刀 / 空手
赏金 5 两　经验值 9000
出现条件 金刚位争夺斗技和太凤凰位争夺斗技各优胜 3 次 + 10 章

剑圣位争夺斗技
难度：5

可使用武器 二刀 / 一刀 / 小太刀 / 大太刀 / 空手
赏金 8 两　经验值 9500
出现条件 名人位争夺斗技和断崖背水斗技各优胜 3 次 + 10 章

天下无双斗技
难度：6

可使用武器 [illegible]
赏金 10 两　经验值 10000
出现条件 剑圣位争夺斗技优胜 4 次 + 11 章

斗技赏品一览

斗技名称	赏品
宝藏院练成斗技	热血丹、鬼子母神の御守り、赤狮子发
凤凰位争夺斗技	活力丹、铁の大烟管、荒御灵の宝珠
剑山地狱斗技	活力丹、和御灵の宝珠、废寺佛の破片、蛟石
极寒冰结斗技	活力丹、雷石、千年冰石、神树の木切れ
灼热火炎斗技	活力丹 高级、フツミタマの灵珠、怒りの护符、与一の御札
断崖背水斗技	水神石、热血丹 高级、琉璃、白狮子发
拳神位争夺斗技	万能丹 高级、手球石、螺钿矿、无病息灾の草履
金刚位争夺斗技	极上玉钢、金刚矿、ニニギの灵珠、无驮骨の勾玉
太凤凰位争夺斗技	无名の小太刀、即身佛の台座、龙のさらし、鬼の遗发
名人位争夺斗技	星钢、血染めのさらし、シヤコ、祸々の钢
剑圣位争夺斗技	脆钢の大太刀、灵泉の小太刀、胧の钢、魂吸いの数珠
天下无双斗技	大天狗の扇、锦流し、道祖神の秘石、龙の帷子

注：斗技优胜后赏品为随机获得 1 种，游戏难度越高时获得高级赏品的机率越高。另外，无伤获得优胜的情况下，获得高级赏品的机率也会增加。

全小游戏说明

壹. 将棋

类似中国象棋的一种棋类游戏，与象棋最大的区别在于吃掉对手的棋子之后可以拿来当作自己的棋子使用。在游戏中前往祇园内的祇园稻荷或洛外町的将棋屋即可玩这种小游戏，其中祇园稻荷中的将棋为挑战类型，每一次挑战都有不同的限制，挑战成功后即可获得各种奖励；将棋屋的将棋则为正规对战类型，玩家需要通过战胜对手来提高自己的将棋段位，直到战胜最高段位的将棋王。

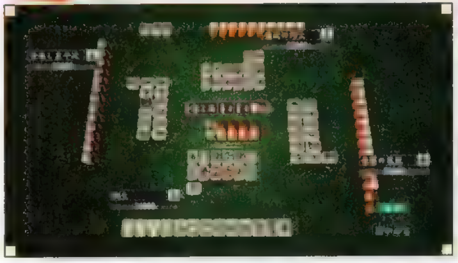
祇园稻荷将棋奖励一览

试练名称	内容	报酬
第一踏破	对手只有王将、步兵	焼き团子
第二踏破	自己只有王将，持有自军所有棋子	おはぎ
第三踏破	双方都只有王将	热血丹
第四踏破	双方都没有飞车和角行，且不能使用持有的棋子	萨摩の芋烧酎
第五踏破	自己角行和飞车前的步兵没有，持有步兵2枚	热血丹 高级
第六踏破	自己只有王将，持有自军所有棋子	热血丹 特选
第七踏破	双方只有王将，各持有角行、飞车和步兵9枚	万能丹 特选
第八踏破	对手角行和飞车前的步兵没有、持有步兵2枚	喧哗サラシ
第九踏破	自己只有王将、角行、飞车和步兵9枚	南蛮柄风吕敷
第十踏破	自己只有王将和步兵9枚，持有桂马2枚	江户产女用匀い袋
最终踏破	双方只有王将，对手持有所有棋子，自己只持有步兵9枚	ポルトガル制手镜

洛外町将棋奖励一览

段位	对手	胜利报酬
十级	拔作 / 间太郎	馒头
九级	おふう / 虎千代	九条ねぎ
八级	太郎助 / 若彦	三色团子
七级	燕之辅 / 平吉	握り饭
六级	辰五郎 / 真右卫门	山椒
五级	圭藏 / 弓平	生姜
四级	权左卫门 / 九兵卫	タニシ
三级	惠吉 / 大庵	どぶろく
二级	龟四郎 / 永左卫门	丝ミミズ
一级	伊兵卫 / 甚平	滩の清酒
初段	肾之助	帆立
二段	悠次朗	活力丹
三段	富士彦	热血丹 特选
四段	团次	活力丹 高级
五段	お雪	さくら肉
六段	善三郎	サラシ
七段	小铁	万能丹 高级
八段	万吉	金平糖
九段	荣介	カステラ
十段	凤凰	胜负师の烟草
将棋王	圣王	金时绘の节

贰. 麻雀



麻将小游戏，在祇园的鹤町小路或洛外町的麻雀庄就能玩这种小游戏。麻将游戏中的基本规则是以日本麻将的规则为标准，日本麻将的具体规则请参见后面的“牛蛙的日本麻将入门讲座”。麻雀游戏中赢得的点棒可以用来换取各种景品，具体的景品交换如下。

麻雀景品一览

景品	点数
点棒 1000 点换金 100 文	1000 点
点棒 1 万点换金 1000 文	10000 点
滩の清酒	600 点
南都诸白	1400 点
铁屑	500 点
龙の逆鳞	20000 点

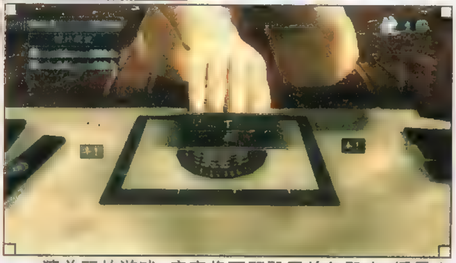
叁、赌场

祇园的赌场中总共有 4 种赌博小游戏，其中“花札”和“チンチロリン”还可以在洛外町的长屋町西侧进行。在赌场中赢得的木扎可以用来在赌场换取各种景品。

【花札】

日本传统的一种纸牌游戏，基本规则为两人对局，在规定局数结束后获得总点数高的人获胜。花札对局可以选择的对手分为初级、中级、上级和特级 4 个级别，与级别越高的人对局下注的最大点数越高，胜利之后可赢得的木扎也越多(当然，输了的话输得也越多)。

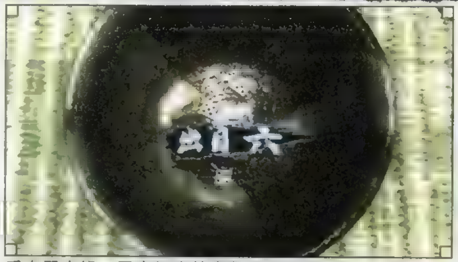
【丁半博打】



猜单双的游戏，庄家将两颗骰子放入骰盅，摇晃之后放下骰盅，此时即可下注猜测单双，其中丁为双数，半为偶数，下注时赔率高低会根据下注人数的多少变化，下注人数越多的赔率越低，人数越少赔率越高，每次下注最多可以压 1000 点。

【チンチロリン】

4 人游玩的投骰子小游戏，每次开始投骰子之前 3 个子家先下注，下注之后由庄家投 3 个骰子，庄家投完



后由子家投。子家投出的点数低于庄家，则庄家获胜，反之则为子家获胜。点数的确认具体方法如下——投出的 3 个骰子若为 4+4+6，那么骰子点数为 6 点；若为 1+1+2，那么骰子点数就是 2 点，简单来说就是有 2 个相同数字的情况下，另一个骰子的点数就是投出的点数；如果投出 1+2+4、2+4+6、1+3+5 这些情况时则没有点数；另外若投出 4+5+6 就可以赢 2 倍，投出 1+2+3 则是输 2 倍；投出 3 个 2、3 个 3、3 个 4、3 和 5、3 个 6 时赢 3 倍，投出 3 个 1 时为最大倍率，赢 5 倍。

【竞龟】

类似现实中的跑马，只不过赛跑的动物由马变成了龟而已。根据参赛龟的各项能力来购买龟券(即猜测赛跑的名次和顺位)，成功猜中之后就能根据下注的赔率获得相应数量的木扎。另外，玩家还可以让自己培养的龟来这里参赛，参赛的龟可以从洛外町购买，也可以在各地的地面上捡到，用自己的龟获得优胜之后，获得额外获得金钱奖励，且自己的龟在参加一定次数的赛跑并且获胜后还能提升级别(不同级别的赛事奖励的金钱数量也各不相同)。

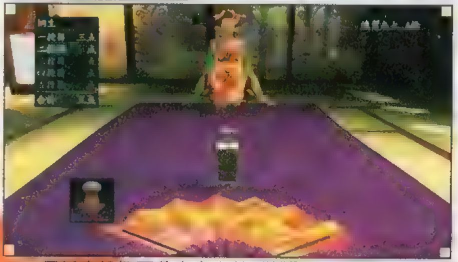
赌场景品一览

景品	点数
木札 1 万点换金 1 两	10000 点
木扎 10 万点换金 10 两	100000 点
馒头	10 点
蜜柑	10 点
万能丹 特选	500 点
琉璃	5000 点
色欲泷の灵水	200 点
龙のヒゲ	1500 点

叁、赌场

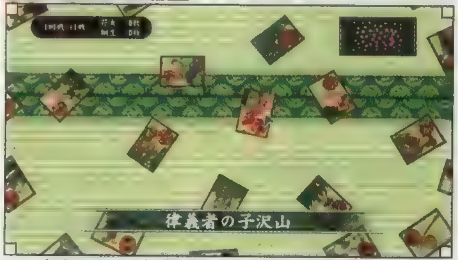
在祇园的梦路屋和あざみ屋与游女游玩时，与游女的好感度达到一定程度之后就可以玩小游戏，小游戏一共有 4 种，分别是“金比罗船々”、“いろはかるた”、“投扇与”和“德利倒し”，与游女玩小游戏获胜后可以大幅度提升与该游女之间的好感度。

【投扇与】



用纸扇投掷面前木台上的“蝶”，纸扇撞击木台让“蝶”落下的情况下可得一点，纸扇直接将“蝶”击落的情况下可得三点，桐生和游女各投掷 5 次，综合得点高的一方即可获胜。

【いろはかるた】



根据画面下方的提示句子来选择正确的纸牌，游女也会同时跟桐生争夺纸牌，具体的纸牌选择方法为提示句子的第一个汉字的平假名写法的第一个假名，寻找写有这个假名的纸牌即可。与游戏对局时谁先正确的选择出 6 张纸牌即算获胜。

【金比罗船々】

根据桌上是否有小物来改变自己伸手的情况，没有小物时只能按□；有小物时按□则不拿小物，按○则将小物拿起来；手上有小物时按△则将小物放下，按○则继续拿起小物，桐生和游女两人谁先出错则算输。

【德利倒し】

江户时代的保龄球小游戏，记分规则与正规的保龄球相同。与游女游玩时，桐生和游女各投 3 个回合(1 个回合包括第一投和补投两次投球机会)，3 回合结束后得分高者获胜。

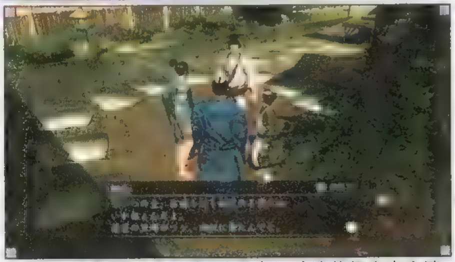
序章 简略流程

与伊东交谈，选择任意选项皆可。

前往地图上 3 个目标地点收钱。

万屋：直接与店主交谈取得万屋的回收金。

质屋：与质屋店主交谈，之后在祇园稻荷的狐仙像前捡到钥匙，前往预り所开第一个箱子即可取得质屋的回收金。



药屋：与药屋店主交谈，然后在红叶楼前与女人交谈，之后前往右下方水天稻荷击倒小混混就能收到药屋的回收金，并且获得"活力丹 高级"。

3 处的钱全部收到之后返回龙屋途中发生战斗，击倒 5 个小混混。

※注：先击倒身上携带道具的敌人取得道具，若最后才击倒携带道具的敌人，则无法取得其携带的道具。

回到龙屋与伊东交谈，获得报酬 3000 文。

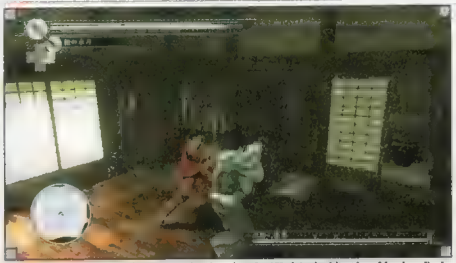
分支选项：（选择任意一项皆可）

どうして宮本武蔵を殺して欲しいんだ?
どうして俺を訪ねてきたんだ?

剧情后序章结束

一章 简略流程

剧情后进行剑术指南，按照画面中的提示行动即可，剑术指南后与丸目长惠交谈。



选择"受ける"接受试验，与丸目长惠战斗，体力减少到一定程度战斗即会结束。

离开道场，在纳屋与丸目长惠交谈。

▲图注：在纳屋外调查地面可以帮助倒地的乌龟

与真岛五六八战斗，在真岛跳跃或闪避之后再发动连续攻击即可。

进入屋敷后需要击倒各个房间中的剑士后才能前进，进入右下方广间会遭到用心棒偷袭，要注意按键躲避攻击，将用心棒击倒后即可结束战斗。

【屋敷内宝物】

道具：	万能丹 特选、万能丹、活力丹、玉钢、铁屑、活力丹、热血丹、活力丹 特选
武器：	无名の刀

进入中央下方的房间后第一章结束

二章 简略流程

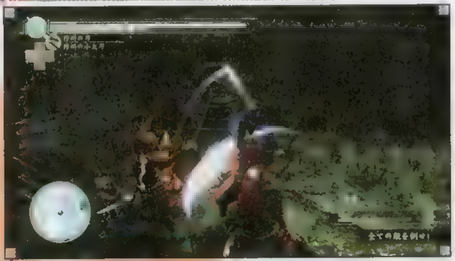
在寺庙搜寻宝物，并且在寺外帮助一只倒地的乌龟。

【寺庙内宝物】

道具：	热血丹、琉璃、废寺佛の破片、活力丹

与真岛交谈 2 次。

与丸目长惠和众剑士战斗，由于真田受到多少伤害也不会被击倒，可以让他牵制丸目，然后先将其他剑士击倒，最后再击倒丸目即可。



使用二刀流与众剑士战斗。

第二章结束

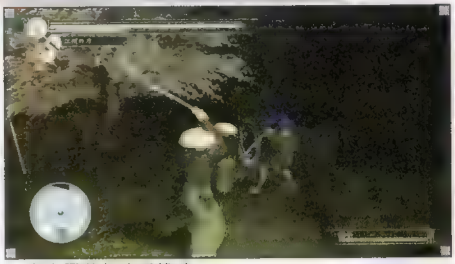
三章 简略流程

在吊桥上与追手战斗。

道具：	活力丹

在田边帮助一只乌龟，前往浮世家中与其交谈。

道具：	玉钢、金ベツコウ、玻璃



在小屋前与追手战斗。

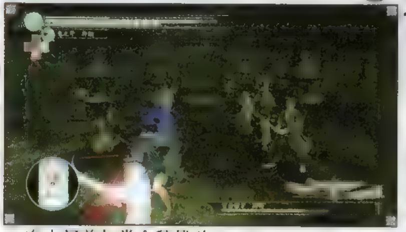
道具：	握り饭

与赏金稼战斗，本场战斗只能用空手战斗，战斗开始后先将远处使用弓箭的敌人击倒，体力不多时务必及时用道具回复。

道具：	握り饭、活力丹 特选

第三章结束

简略流程 四章



在山门前与赏金稼战斗。

道具：	握り饭

更换衣服后离开古社。

※注：在山道上接近盗贼后会发生战斗，将其击倒可获得道具或金钱。

从山道前往清水寺，再从清水寺进入林道，从林道进入洛外町。

在洛外町祇园大门前与谜之僧交谈。

与大门前的おじさん交谈，然后前往案内所打听吉野的情报。

回到大门前与谜之僧交谈。

在案内所前与伊东交谈，然后跟随其前往鹤屋。

剧情后发生战斗，空手将喝醉的武士击倒即可。

第四章结束

简略流程 五章

本章开始后可以使用龙屋的道具箱功能，在记录点处也可以进行道具整理。另外，祇园中的各种小游戏从本章开始后也可以进行。

前往鹤屋入口处调查，之后在鹤屋里口与伊东交谈。

返回龙屋后发生剧情。

前往鹤屋里口与伊东交谈，离开里口时与谜之老人七梧郎相遇，获得贵重品"猫戏れの图"、"携带笔"、"墨壶"，之后调查旁边的猫即可获得天启习得"秘剑 余所见猫"，再与七梧郎交谈可获得"ムササビの图"、"野犬の图"；之后每达成特定条件后会获得七梧郎的手纸，之后再去找七梧郎就能拿到新的图。

回到龙屋，从里口离开祇园前往洛外町。

在四条通り左侧关所前与役人交谈，从町人处打听通行许可证的事情。

在洛外町万屋前与小混混战斗，胜利后获得"仕事の依赖书"。

前往将棋屋与写本の达人交谈，将仕事の依赖书交给他之后获得"通行许可证"

离开将棋屋后与用心棒战斗，先将用心棒击倒可获得特上玉钢。

通过关所前往河原町，与町人交谈得知光悦的屋敷所在位置。

在光悦的屋敷前与使用人交谈，之后在屋敷内与光悦交谈。

在洛外町右下方与锻冶屋的刀匠相遇。

获得"铁の大太刀"将其装备，并且将前来锻冶屋的盗贼击败。

获得贵重道具"宝刀家传书"。之后即可在锻冶屋打造武器。

※注：再进入锻冶屋与刀匠交谈获得古代の古文书。

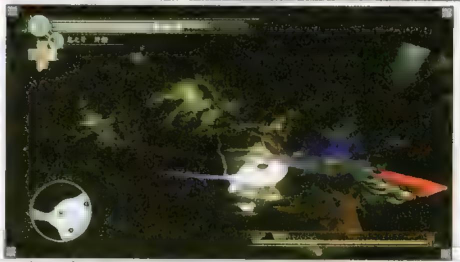
从林道中的岔路进入穴户梅轩的洞窟。

进入洞窟后击倒穴户梅轩的手下。

使用大太刀砍断锁链，放下栅栏。

继续前进砍断锁链后击倒梅轩的手下，之后在破坏木栅栏前进。

躲避上方滚下的火球并且往上方移动，途中将锁链破坏即可阻止火球出现。



与穴户梅轩战斗，对应穴户梅轩用石柱攻击时要按×键回避；而连续的锁链攻击则需要依次按×→△→□键来回避。战斗时尽量不要先出手攻击，待梅轩攻击时用紧急回避闪到其背后再连续攻击就能对其造成很高的伤害。

【取得宝物】

道具：	热血丹 特选、活力丹、活力丹、万能丹 特选、活力丹 特选、活力丹、万能丹 特选、万能丹
武器：	铁碎丸 铸物の金棒

在林道帮助驾笼かきとの男，之后直接回到洛外町。

前往河原町光悦的屋敷。

第五章结束

六章 简略流程

在洛外町四条通西的番屋与番人交谈，之后即可讨伐手配犯人。

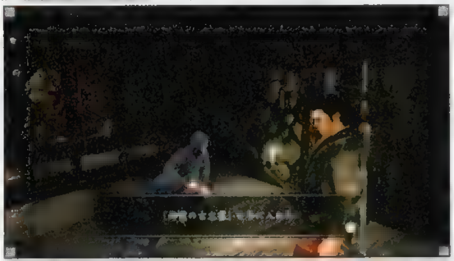
完成各种依赖、挂回将所持金凑到2两以上，然后前往鹤屋里口与伊东交谈。

与藤次交谈并且给他2两。

进入洛外町南侧的斩愧流道场与涉泽交谈，然后在道场修行习得斩愧流·斩岩剑。

前往光悦的屋敷和光悦交谈。

从洛外町左下方出口前往川街道，通过川街道后在茶屋购买草团子。



将草团子交给光悦，之后即可在地下室的锻练项目“カカシ阵”和“ジライヤ式训练房”使用可能，初次完成カカシ阵后习得“一刀连斩数上升”，与地下室的忍者七交谈可获得“御灵の古文书”。

在山道旁的瀑布前与尼姑交谈可以进行精神力修练，此时可习得赤の气位和白の气位。

前往吉冈道场，在道场前与藤次交谈。

与植田战斗，植田的攻击频率不高，用斩岩剑崩坏其防御后再接连续攻击即可。

与吉冈清十郎战斗，通常情况下不要主动攻击，在吉冈清十郎面前吸引其出招，回避开攻击后再用连续攻

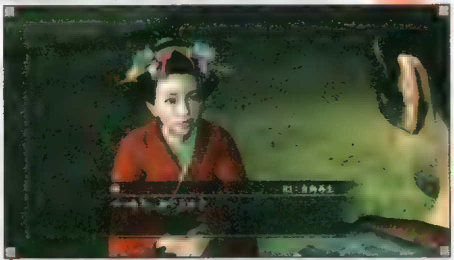
击反击；当吉冈清十郎做出将刀举过头顶的架势时，则需要按○键用脚踢破坏其架势。

第六章结束

七章 简略流程

在川街道河边与伊东战斗（伊东被击倒后会复活，连续3次将其击倒才能获胜），伊东的能力不强，使用二刀连续进攻即可，胜利后在河边帮助一只乌龟，然后再与伊东交谈。

和伊东一起返回祇园大门，伊东离开后再从里口回到祇园。



前往鹤屋里口与使用人交谈后再与遥交谈。

前往河原町光悦家中发生剧情。

回到祇园在鹤屋前与使用人交谈，然后在鹤屋里口与女将交谈。

回到龙屋与伊东交谈选择“准备できた”。

不被同心发现的情况下潜入鹤屋的里口。

击倒四阶所有敌人后下楼。

【四阶宝物】

道具：热血丹 特选、活力丹 特选、握饭

击倒3阶中庭以及在宴之间击倒所有敌人后前进；在宴之间击倒所有敌人后火势加大，砍开挡路的灯笼下2阶。另外，救助被困的游女可获得道具。

【三阶宝物】

道具：极上玉钢、白银钢、万能丹 高级（救助游女获得）

武器：锦流し、古代の七支刀

二阶有数次需要按键来躲避危险，务必按准时机按键以免受到伤害。到达二阶大宴会场与谜の铠武者战斗，将其击倒后前往一阶。

【二阶宝物】

道具：活力丹 特选、千年冰石、玛瑙、活力丹 特选

在一阶调理场与杀忍众战斗，由于忍者们的移动速度相当快，建议使用二刀战斗，先将两个杀忍众击倒，然后再攻击头领。

第七章结束

八章 简略流程

在祇园龟町小路的龟乃屋前与若众交谈。

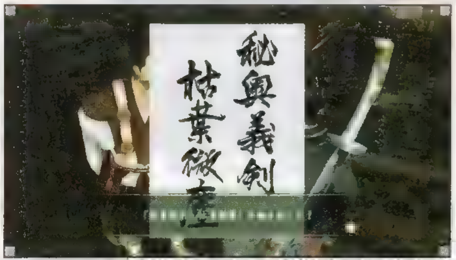
在清水寺与老人交谈，连续选择3次第2项即可获得“めくるめく希刀の世界”。

前往河原町光悦屋敷，然后回到祇园在龟乃屋前与吉野交谈。

回到龙屋与光悦交谈，然后从川岸茶屋前往宝藏院。

与门番交谈后与一旁的老人交谈。

与宝藏院胤荣战斗，胜利后再次与门番交谈即可进入宝藏院。

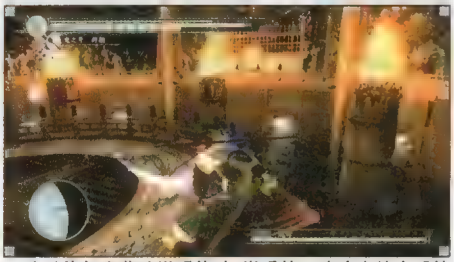


与役小栖交谈后进行“スイカ割り”修行，完成修行后习得“秘奥义剑 枯叶微尘”。

与受付交谈参加武术大会。

一回战与桔红丸战斗，桔红丸的能力相当弱，连续攻击即可获胜。

准决胜与大和坊权禅战斗，大和坊权禅使用的薙刀攻击范围广，不要与他离得太远，接近后连续攻击即可。



决胜战与宝藏院胤舜战斗，胤舜的3连攻击结束后的破绽相当大，战斗时只需吸引其出招，然后用紧急闪避躲开其攻击，之后再反击即可（不回避，直接防御之后再反击同样也可以）；注意，胤舜使用奥义攻击时依次输入□××△×即可成功躲避。

第八章结束

简略流程 九章

与宝藏院的受付僧交谈可以挑战各种斗技，胜利后可获得奖励。

返回祇园，在龙屋前发生剧情。

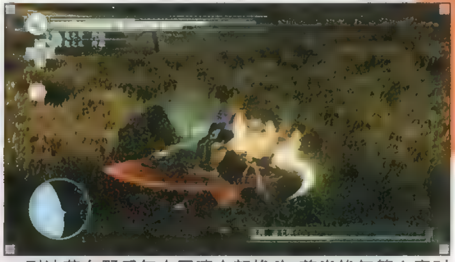
注：在祇园仰天斋宅可获得“神代の古文书”，不要忘了去拿。

前往吉冈道场与藤次交谈。

返回祇园，在鹤屋前与若众交谈后发生剧情。

回到龙屋调查里口选择休息。

从吉冈道场往田圃道移动，然后从田圃道前往莲台野。



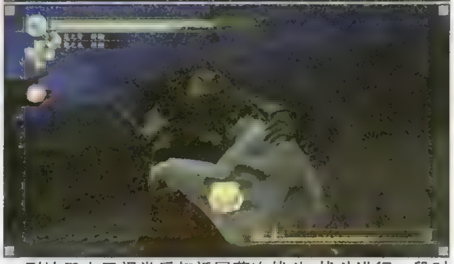
到达莲台野后与吉冈清十郎战斗，前半战与第六章时战法相同，以回避后再反击的方法作为主要攻击手段；吉冈清十郎的体力减少到一定程度即会使用高速移动必杀，在其高速移动过程中是无法击中他的，此时只需看准其出招攻击的瞬间用紧急回避闪开，然后绕到吉冈清十郎的背后攻击即可，如此数次即可将其击倒。

一路击倒吉冈门弟，到达鸟居，击倒所有敌人即可离开莲台野。

【宝物】

道具	握り饭×6
武器	纷い物の大剑

田圃道→吉冈道场→河原町→洛外町→川街道→川岸茶屋→崖街道→三十三间堂



到达三十三间堂后与祇园藤次战斗，战斗进行一段时间后藤次即会叫来杂鱼帮忙（杂鱼总共会出现两次，对付大群敌人时建议使用大太刀），另外对于单独敌人的偷袭连按○键即可躲开。先将杂鱼们全部击倒再攻击藤次，藤次被击倒1次后会复活，在其复活时要按△键躲避其背后偷袭，再将其击倒即可获胜。

第九章结束

简略流程 十章

与老人在茶屋吃团子，在川岸茶屋吃草团子可以让老人满足。

前往洛外町的长屋町赌骰子，老人获胜的话即会满足。

击倒谜之刺客。

在洛外町的见世物小屋观看演出，观看蛇女或裸の二人可让老人满足。

前往洛外町白蛇屋，吃天妇罗可以让老人满足。

前往洛外町将棋屋和老人下将棋。

击倒谜之刺客。

前往祇园大门，与老人分开行动。

回到龙屋，在龙屋前发生剧情。

在鹤屋前与使用人交谈，获得老人给的报酬。

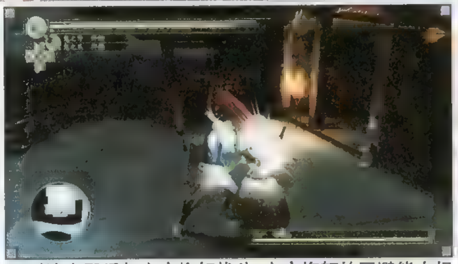
回到龙屋发生剧情，离开祇园前往清水寺。

在清水寺前与穴户梅轩的手下战斗。

从亲方那里获得爆弹，按十字键↑将爆弹安置在石壁前即可破坏石壁。

途中在大工处获得爆弹来破坏石壁。

进入内门后将穴户梅轩的手下全部击倒后，然后再用爆弹破坏石壁才能前进。



到达本殿后与穴户梅轩战斗，穴户梅轩的回避能力相当强，建议使用二刀战斗，攻击方式还是以防御反击为主。另外，当穴户梅轩跳到石柱上时，要尽快远离石柱躲避其锁链攻击，对其奥义攻击则依次△、○、×键即可躲开。

第十章结束

十一章 简略流程

在龙屋调查里口选择休息。

第二天离开祇园，从清水寺前往柳生の里。

与柳生门弟战斗，战斗中还会出现敌方援军，全部击倒后发生剧情。

与丸目长惠战斗，丸目的攻击方式和第一章与其战斗是变化不大，避开其攻击后用连续攻击反击即可，使用一刀或二刀都能很轻松的获胜。

第十一章结束

最终章 简略流程

在鹤屋前与若众交谈后进入鹤屋。

与伊东交谈后前往洛外町的锻冶屋中取得九字兼定。

返回龙屋与伊东交谈，选择第2项后则不能再返回祇园。

在河原町光悦屋敷前与光悦交谈。

注：与光悦交谈可以在光悦家中休息让时间变化，以利于完成部分之前未完成的依赖，另外在地下与忍者18交谈可获得“漆黑の魔石”

前往川岸茶屋，与河边的船夫交谈乘船前往严流岛。

与佐佐木小次郎战斗，最强剑士的对决，本战理所当然的要使用二刀来战斗，小次郎的攻击范围很大，所以战斗时依然不要主动攻击，看准其发动攻击后使用紧急回避绕到其背后再用连续攻击即可（使用一刀战斗的话，在其攻击的瞬间按L1弹开其攻击，然后按△反击也能很轻松的削减小次郎的体力）

与天海军战斗，最后击倒2名兵士长即可结束战斗，中途出现敌人援军时要按△来躲避铁炮攻击。

进入严流岛要塞，在入口处遭到五鬼众袭击，依次按□、×、○连打、△、□来躲避五鬼众的攻击。

进门后从桥上跳下去，按×躲避黄鬼的攻击，将黄鬼击倒后取得“黄鬼の键”。

道具： 活力丹 特选、热血丹 特选

用黄鬼の键开门进入要塞内部，之后在坑道调查挡路的岩石后与牢屋的大工亲方交谈，在尽头处取得爆弹后将岩石破坏，按×躲避白鬼的攻击，将白鬼击倒后取得“白鬼の键”。

道具： 热血丹、活力丹 特选

使用白鬼の键开门，与牢屋中的劳动者交谈，取得爆弹将岩石破坏，然后跳到下方，连按×躲避黑鬼的攻击，将黑鬼击倒后取得“黑鬼の键”。

道具： 天狗の勺杖

使用黑鬼の键开门，与天海军战斗，将士兵全部击倒后按△躲避青鬼的攻击，将青鬼击倒后取得“青鬼の键”。

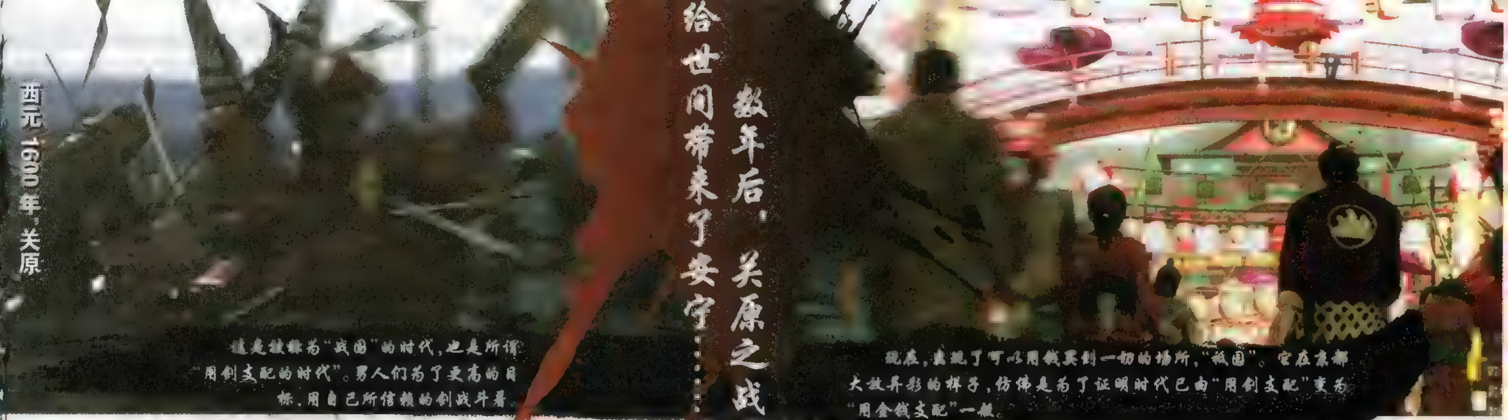
道具： 热血丹 特选、万能丹 特选、万能丹 特选、活力丹 特选

使用青鬼の键开门进入波止场，砍断锁链将门打开，到达庭院后在中央按○键躲避赤鬼的攻击，将赤鬼击倒后取得“赤鬼の键”，砍断锁链后过桥，使用赤鬼の键开门。

道具： 活力丹 特选、御灵の太刀

沿着通路追赶天海，途中需要将所有忍者击倒才能通过，到达岩场后与南光坊天海战斗，由于南光坊天海会一边逃跑一边使用火枪攻击，建议使用一刀或二刀战斗，利用巨石来挡住其火枪攻击（即使被火枪击中也不会伤太多体力，所以不用太在意如何躲避攻击），接近天海之后连续攻击，数次即可将其击倒。

道具： 金刚矿、活力丹 特选



序章 祇園の龍

龍が如く KENZAN!

又是如往常般的一天。

祇园的大门开启，一群年轻女子被后面的人驱赶着走进这个花花世界，看门的警卫对她们都不屑一顾：“走快点！发什么呆，你们是要被买的商品而已！”

祇园里的各色老板们带着观摩猎物的神情走上来，对这些女子品头论足，一时间门口嘈杂一片。

“真是吵死人了。”离大门最近的名为“龙屋”的房间里，一个衣服背后绣着龙纹的男子不耐烦地翻了个身，“连睡个好觉都不成啊。”

没人理会他的牢骚，众人都在忙着决定别人或被别人决定命运。就在此时，一个打扮得异常艳丽的女子在侍童们簇拥下走上前来，虽然并非第一次看到她的容貌，周围的人依然看得目眩神迷。

“那个是？”一个女子忘记自己正身处的环境，出神地看着那位女性。

“是我店里的招牌。”旁边老太婆插嘴，“走在最前面的叫吉野，吉野太夫，现在是这里最漂亮，最能挣钱的女人。”

“吉野太夫怎么会在这时间出现？”门口的护卫也在问自己的同伴，他的同伴倒是很熟悉的样子：“笨蛋，这可是鹤屋老板娘的作战计划啊——为了吸引那些刚被卖来的姑娘。你看，被称为祇园第一的吉野这样一走，别的女人肯定就会想啦：‘那么漂亮的女人是谁啊？’然后就会非常憧憬变成她那样啊！”

“哦哦！”护卫恍然大悟，“这样，好的女人就会主动去依附鹤屋了！”

“我，我可以变得像她一样？”果然，刚才发问的女人脸上已经出现了向往表情，老板娘闻声露出得意的笑容：“那当然，只要你肯在我的店里努力。好了，有没有想变得跟吉野一样的姑娘啊？”

如她所料的，一群女孩子围了过来。而在这个时候，吸引众人眼球的吉野刚刚踏进“龙屋”大门。看着那个男子，她不禁笑出声：“你这样天天睡觉，怎么能让生意兴隆啊，龙屋的老板！”

那个刚才还在发牢骚的男人爱理不理地抬起头来：“是你啊，吉野。”

“难得能出来散步，我就想过来看看嘛……”吉野旁若无人地走进来，“我说，至少给客人准备一杯茶水吧？”

“散步？你是又听老板娘的命令，在外面演那种祇园第一的戏吧。”龙屋老板总算坐起来了，“你还是别给她们太多梦想，这只是让祇园增加更多没法逃走的女人罢了。说了半天，能成为吉野你这样的女人也只是一小撮，你自己最清楚吧。”

“你那是在赞扬我吗？”吉野扬起眉毛，“说得正义凛然，你还不是托我们的福才能做生意，还有啊，你不也经常来光顾我们吗，托老板你的福，这里哭泣的孩子可增加了不少啊。”

“我给钱了啊，”男人没好气地回答，“你有什么抱怨的。”

“你神气什么，明明刚来的时候，还不是连一个连左右都分不清的武士……”吉野不甘示弱地反唇相讥，话音刚落，她便意识到自己说了不该说的话——在这里，任何人的过去都是禁忌。

“对不起，我说过头了。”祇园的花魁向男子盈盈一拜，“我也该回去了。等顺心的时候请再以‘客人’的身份来坐坐吧。”

“你邀请的话我随时都去，”男子挂上了流氓式的笑容，“但一直用言语挑逗，到什么时候你才能让我得手啊？”

吉野只是轻笑着转身离去，男子耸耸肩，咬着烟管吐出一口气：“切……”

“干吗一大早就装神气样啊？桐生。”

叫桐生的男子抬头：“伊东先生吗？”——来者正是他的朋友，鹤屋伙计伊东。

「走在最前面的叫吉野，吉野太夫，现在可是这里最漂亮，最能挣钱的女人！」

就在这时，大门口传来一阵骚动，两人转过头去，看见已经围上了一圈人：“怎么那么吵？又是某个女人逃走了吗？”

“已经是社会常象了。”伊东摇头站起，“那么我也回自己店里去了。”

桐生点点头，正要继续无所事事地躺回床上，一个祇园的护卫跑了过来：“老板，龙屋的老板！大门那边有你的客人！现在在门口那闹得厉害，请去一趟吧！”

一边想着没什么人知道自己在这里，一边怀着好奇心去看的桐生挤进人群，等他看清骚乱的中心是个满脸伤痕的小女孩时，却完全摸不清头绪：“怎么回事？”

“本以为是个普通小鬼，赶走就了事，但她叫了老板你的名字，”护卫无奈地看着桐生，“怎么办？”

“我不认识那小鬼。”桐生打了个哈欠转过身去，“随你们怎么办吧。”

“咦？等一下，桐生老板！”

“啊，喂，等一下！”小女孩挣脱旁人的手，冲到了桐生背后，“你是……桐生先生

「宫本……武藏……请杀了宫本武藏，拜托你！」

「……！」

吗？"

桐生扭头看看她："我是。"

"太好了。是某人介绍我来见桐生先生的……"小女孩露出安心的笑容，"我不知道他的名字，不过那人说只要见到桐生先生就没问题了……"

"你在说什么？我一点都不明白。"桐生哭笑不得："总之不认识这样的小鬼，我先回去了。"

"等，等一下，怎么那样！您这样我很难办啊！"

"那你给钱啊？"桐生伸出手来，"你也知道我的事啊，想要我做什么的话，就给钱。"

"不是这样吧，她不是你的客人吗？"护卫苦笑着，"这又不是工作……"

"都一样，只要给钱，照顾小鬼或者别的我都全包，"桐生盯着他，"怎么样？不付钱就自己想办法，别告诉我你们没法子。"

"你说只要付钱就什么都干是吗？真的吗？"小女孩突然出声打断了桐生。

"嗯，没错。只要给钱……"桐生饶有兴致地看向这个女孩，突然，他的目光被女孩怀里的那柄武士刀吸引了，正是这把刀让他改变了主意，"那是……护卫，这女孩，交给我吧。这不正是你想要的吗？"

"呃，说得也是……"护卫讪讪离去，桐生则把女孩领进了"龙屋"："好了，小姑娘，我想问的事很多。首先就是你手上那东西……"

"请问……"小女孩先开口了，"真的只要付钱，你什么都肯做吗？"

"没错。不过要给足够的钱就是了。"

"那么，我有件事委托。"小女孩很紧张地想着措辞，"那，那个，请把那人……"

"唔？把那人？……"

"……我希望杀了那个人，拜托你。"小女孩终于下定了决心一般抬起头来，一个字一个字地道，"宫本……武藏……请杀了宫本武藏，拜托你！我要向那个叫宫本武藏的男人报仇！"

"咦？"听到这个名字，桐生不由得瞪大了眼睛，"为什么？"

"他，他杀了我的家人……我的爸爸，妈妈，哥哥……这是那个男人的佩刀……"小女孩小声说着，"我一个人逃出来，被一个老人救了……后来，在近江的一个小村，有人告诉我，这把刀是宫本武藏的……老人就让我来祇园找桐生先生，说'只要找到桐生就没问题了'……"

"……那个老人叫什么名字？"

"他没有说……只是，胸口有一个很大的伤疤。"

桐生沉默了好一会儿，还是摇摇头："不，不行……听好了小姑娘，不要去想杀人这种事比较好。而且我也不认识那个叫宫本武藏的人啊。"

"可，可是……你不是说只要有钱就什么都做吗？"

桐生撇撇嘴："就算接受了委托，可是你有钱给我吗？在这地方做什么都要有钱哦。你看外面，和你年龄相仿的女孩子们在用自己的身体赚钱……被人用钱卖掉，拼了命去磨炼技艺，用自己的力量赚钱，然后男人把钱花在这些女人身上。"

"那么，我要是有钱就可以吗……？"

"那可不知道，"一个轻蔑的女人声音插进来，"你对这地方大概有个了解了吧，听说这个叫龙屋的，只要付钱，什么肮脏的工作都肯干，是吧？龙屋的老板？"

伴随这个声音，鹤屋老板娘冷笑着走进来："不过，像鹤屋那样有品格的店，事主和客人一般不会发生问题，我想是不需要委托你做事吧——哦？这次连这么年轻的小女孩都不放过吗？真是不知限度啊。"

"不对，这个是——"

老板娘没理睬他，俯身看向小女孩："小姑娘，你是哪里的啊？肯说就算了，不过和这男人混在一块，前途黑暗啊。"

似乎还嫌不够，老板娘又回身教训身后跟着的侍女们："你们也是给我记住了，不准跟这个男人有来往，不然就上不了我店里的台面。那么，再见了，老板。"

"打扰一下！"一直沉默不语的小女孩突然出声喊道。

"有何贵干……？"老板娘回过头。

"请……买下我！"小女孩大声说着低下头去，"请把我当作游女买下来！拜托了！"

「请……买下我！请把我当作游女买下来！」

1600年初夏，美作国。

简陋的道场中，一个魁梧有力的男子正端坐于地。在对面学生热切期待的目光中，他拿起身边一长一短两把木刀，开始演示武技——行云流水，刚柔并济，一连串眼花缭乱的挥舞让学生们都张大了嘴，直到他停下来才发出一阵赞叹声。

“老师，武藏老师！”一个学生忍不住问道，“刚才您演示的是哪个流派？”

“是‘剑舞’的一种，名唤二刀之舞。”被称作武藏的男子回答。

“可是，老师真的有同时使用过双刀战斗过吗？”

“不，这只是剑舞而已。”武藏闭上眼，“实际上同时使用双刀的情况是没有的。”

“不，那也不一定。”一个红色铠甲的武士不知道什么走进了道场，对身边的人说，“人都有所谓‘习惯用手’，不过，同时使用左右两手的人虽然少，但还是有的。”

“那么，那种人不是要带双刀战斗？”

“嗯，没错。”武士和气地转向武藏，“老师你不也那么想吗？”

武藏对这个不速之客皱起眉：“……你是谁？”

武士将手中头盔端端正正放在地上，恭敬地向他行礼：“突然走入道场，真是失礼。我是德川家的助理剑术老师，丸目长惠。宫本武藏阁下，我是有事来找才登门拜访的，希望能与您两人私下详谈……”

“德川家……”听到这个现今日本权力顶端的名字，武藏略微有些诧异，但还是让门徒都离开。丸目非常直接地进入正题：“其实，我是想请宫本阁下进行一项测试，以决定您是否能胜任一个工作……想来您也知道，决定天下归属的东西军之战马上就要到来了——”

“原来如此，是想让我加入德川家的‘东军’吗？那么，是什么工作？”

“这个，等合格之后我们再说吧。那可是足以影响战局的大工作。”丸目回答，“如果成功的话，我向您保证，可以推荐你担任德川家的老师——东军获胜的话，那就是全天下的老师了哦。”

“那么，要进行什么测验？”毫无疑问，没有人不会被这种条件吸引。

“很简单，和我比试一场。”

武藏知道德川家的剑术老师很强，但没想到会这么强。

“已经结束了吗？宫本阁下。”数回合后，丸目气定神闲地发问，武藏却没有余力回答丸目，他气喘吁吁，即使集中全部精神也无法再提起进攻的意志，宛如强弩之末的一击被丸目轻松破解，这时他才深刻体会到“德川家剑术老师”的实力，这家伙太强了！但这时，他却听到对方满意的续道：“实力已经很清楚了，你合格了。”

“咦？”

“合格了，宫本阁下。”丸目的表情不像是开玩笑，“明早一起走吧。你要做好旅行的准备。”

红铠武士转身离去，茫然的宫本武藏跪在原地，不知所措。

入夜，武藏还在反复回忆着白天那一战，没错，自己输得无话可说，但是——“为什么……为什么我会合格？”

带着这个疑惑，他来到了丸目长惠的房间，丸目微微点头：“因为你很强。别怀疑，你确实很强，你拥有别的剑士所缺乏的素质——你还没有流派。一般剑士会被自己的流派所束缚，但是就算继承了再有名的流派，弱者还是弱者……但是那些强者，又很容易变成刽子手。”丸目说的东西，武藏似懂非懂，“我要找的，是还没有杀过人也没有被杀的单纯剑士，因为在战场上生存，必须有两种必备的能力，一个是战斗经验，一个是战斗的好奇心——那是剑士寻求更强的原因。”

“我就是这种有好奇心的剑士吗？你就因为这个选我？”

“不，还有最重要的一点——你那时候的眼神。那是可以杀人的眼神。”丸目似乎看穿了武藏，“宫本阁下，战场经验可以累积，但是更重要的是有那种想要面对强敌的意志——这是本次作战所必须的。那是非常困难的，随时有死亡危险的工作，具体的会在你承诺后再说。”

武藏沉默不语，对方好似看穿了他的犹豫一般：“怎么办？要拒绝只有现在了，宫本阁下。”

武藏知道德川家的剑术老师很强，但没想到会这么强。

“不……与其在这样的农舍道场里晒干，我宁愿选择去展示身手这条路，即使有危险。”沉默片刻后，武藏做出了决定，他向丸目鞠了一躬退出门去，丸目则久久没有作声。过了半晌，他才叹了口气：“宫本武藏……这男人要是死了真有点可惜。不过没办法，这也是剑士的宿命。”

1600年10月20日，夜

一群身着红色铠甲的士兵正在屋内纵情欢饮。这是即将出征士兵的特权，但在这群人中，有一个显得特别安静，对眼前的酒食无动于衷，这个景象引起了别人的注意，一个半醉的老兵提着酒壶走了过来：“年轻的老师……看着你那张臭脸，连必赢之战都会变输的啊！来来，喝一杯！”

“不用了……在下在战斗前不喝酒。”男子冷冷回答。

“不会喝……不是吧。”老兵站起来，大声嘲笑着，“喂，大家听到了吗？这里有个不会喝酒的小鬼在哦！”

“哟，忌酒的小老师！”士兵们的大笑声中，又有个瘦长脸颊的男子凑了过来，“不要在意那个没礼貌的家伙，来喝我的酒吧……哎呀，我的酒也喝不下？”

对方沉默片刻，举起酒杯，这让瘦削男子非常满意：“真爽快，那就好，在年轻时要多多听强者的意见哪……来，喝了吧，年轻人！”

“武藏……我的名字是宫本武藏。”男子一字一句地回答，“被强求的酒我不会喝，打架我倒是可以奉陪到底。”

“有胆量啊，小子，”对方抹去泼在自己脸上的酒水，也终于露出了杀人者的面容，“我是近江被称作‘人斩五六八’的真岛五六八……给我记牢了！”

武藏依然一脸冷峻：“我和你一样，没有去记人名字的习惯。”

“算了。既然敢那么大言不惭，剑术一定了得吧。”真岛也举起了手边的木剑，“我来了，小子！”

虽然是木刀较量，但是两人的功力也足以致人死地，而令所有人都意外的是，获胜的乃是那个木讷着脸的宫本武藏。

“啊啊！！”被面前的乡下小子打败，真岛显得难以置信，“混蛋，现，现在开始才是真格的！”

“已经决出胜负了。”能击倒眼前的对手，武藏也很满意，“如果这是真剑较量，你已经死了。”

“你说什么，你这还没杀过人的小子！”真岛大吼着又冲上来，武藏也举刀相迎——但是下一瞬间，两把木刀都被旁人牢牢抓住了。来人只是轻轻一振，两人就被摔倒在地：“现在就这么浮躁干吗？拚力气现在还早了点。”

“这不是很好吗，丸目……”一个老和

但是下一瞬间，两把木刀都被旁人牢牢抓住了。来人只是轻轻一振，两人就被摔倒在地：「现在就这么浮躁干吗？拼力气还早了点。」

尚在门口接上了他的茬，“这么打架说明大家很有精力嘛。”

“天海大人！”看到这个老者，丸目与其他武士都跪倒在地，那老者和尚向武藏走过来：“你的身手很不错嘛。很好的面相——你的流派呢？”

“……没有。”

天海愣了一下：“别开玩笑了……”

“是真的。”丸目小声对天海说，“那个人叫宫本武藏，是无流派的剑士。”

天海拉下脸来：“丸目，你这家伙怎么回事？让这种浪人进部队……”

“不，天海大人，宫本阁下虽然无流派，但身手很好……”

“哼，是吗？”天海不以为然，“总之这次的事情，绝不允许有任何闪失……”

夜更深了。丸目终于说出本次作战的目的：“这次是要斩杀德川的东军中的叛徒！需要两个执行者，其他人则掩护他们……这两人极可能战死，有人志愿吗？”

“……我去。”武藏站起来，“这可是建功立业的好机会。”

“这位小哥说得好，”真岛也附和，“先干掉他们，之后就看去地狱还是天国吧！”

“……好，决定了，那就你们两人……其他人，先去其他房间吧。”刚才喧哗的屋里只剩下三个人。“你们就按照这个路线进入，找机会杀死目标，然后到约定目标集合，我要说的就这些。宫本武藏、真岛五八六……你们真是眼神很好的剑士。这次作战……我有点后悔找上你们了。”

“喂喂，到现在你怎么还这么说，丸目老板？”两个剑士都好奇地问道，“难道说你现在就认为我们会死吗？”

“不，我不是那意思……那么，差不多该出发了……宫本，真岛，要活下去，死掉的话就什么都结束了。真的没有退路的时候……就逃走吧。”无视两人迷惑的神情，丸目自顾自地离开了。

一座庞大的府邸外，刚才嘈杂着的士兵们站在门口，这引起了府邸内巡逻武士的注意，这些士兵没有回答，拔出兵刃冲了过去……惨叫声传到后门，武藏和真岛两人对视一眼：“那边似乎开始喧闹起来了。那么我们也行动吧，快点解决掉后让丸目大叔好好请我们喝酒。”

“什么人？”门内一个武士打断了对话，真岛也不答话，冲上去一剑劈出，武藏这一侧也有敌人杀来，就在那瞬间，武藏条件反射地一刀将其杀死，刀刃切入身体的触感，还有武器上的鲜血，让他突然有了真实感：我——杀了人?!

“你没事吧？”真岛诧异地看着他.

“不，不……没事。”

“好，那么走吧。”

“啃，嗯……”武藏回头最后看了一眼那具尸体——这是他那传奇剑士生涯中，斩杀的第一人。

武藏推开房门，里面的白衣男子似乎早已预料到这个情况，他握起手边的刀：“果然来了……天海唆使的吗？”

“……取你性命。”武藏不想对自己的目标多费唇舌。刚刚杀人的亢奋还未散去，很快那男子挣扎着扑倒在地——胸部的创口，显然是致命伤。但是他似乎依然有未竟的心愿：“可，可惜……还是无法，把弟弟从那个天海手里，救出来……”

“救出弟弟？”武藏一呆，旁边的真岛脸色一变，冲过去抓起男子的佩刀：“这，这个是！”

“怎么了？”

“这，这个是……到底怎么回事？”真岛张着嘴，难以相信看到的事实，“这刀上的家徽是……德川家的……所谓的背叛者，是德川家自己的人?!”

“你们！”几个武士冲进来，看着尸体失声大叫，“你们居然把这位大人……把德川家的嫡男，结城秀康大人杀害了?!”

“……！”武藏和真岛脸色铁青地对视一眼，知道除了杀出去，已经别无他法。

夜色的大雨中，真岛和武藏跌跌撞撞地前行，前方终于出现了约定集合的庙宇，但是出乎他们意料的是，这里连一个人也没有。

"说不定只有我们活下来了……"真岛坐下后突然笑起来，"没想到居然是结城秀康！你真的是杀了个不得了的人啊！"

"结城……？"

"你不知道结城秀康吗？"真岛摇摇头，"真不知道恐怖为何物啊。算了，趁这机会说给你听吧。那个结城秀康啊——"

武藏总算知道了秀康是什么人——德川家康的长子，公认的德川家下任继承人，虽然幼时因为家康不喜欢他曾过继给别人当养子，但始终看不出此人有背叛的理由。武藏更想起，秀康似乎早已知道有袭击，但却没有逃走，还试图"从天海手中救出弟弟"，到底发生了什么事？

很久后依然没有人来集合。真岛不耐烦地走到门口张望，回过头却看见武藏那张茫然的脸："怎么了，你那难看的表情。"

武藏缓缓开口："我……今天，是第一次杀人。"

"第一次？"真岛露出意外的表情，随即释然，"所以害怕吗？"

"不，不是那样的……正相反。"武藏看着自己的刀"我一直认为杀人很可怕，现在却感觉不到。不管是那个结城也好，他的手下也好，在强大的剑面前都是无力的。我重新认识到，真的剑士是用剑相互夺取性命的……"

「二刀流吗？没想到还有这种技巧，那就让我看看你的真本事吧！」

"你叫宫本武藏是吧，"真岛以认真的神态说着，"你刚才的说法，是只有'刽子手'才说得出的……那是只会通过杀人来证明自己价值的人。你变成那样就完蛋了……我以前，就是那样。"

"刽子手？丸目也曾经说过……"

真岛苦笑起来："有一种剑士，在剑之道上走得太偏了，甚至能在小姑娘面前毫不留情斩杀她的父亲……总之，我对到德川家做官没什么兴趣，等拿到酬金我就会回近江，和妹妹浮世一起安心过日子——舍弃剑也无所谓，走在这条道上，要面对好多麻烦的事……武藏兄弟，你也在成为刽子手之前停下来比较好。"

"不，我从懂事开始就以剑士为目标而活，"武藏的想法和他不一样，"即使回国，我也无法想象没有剑的生活……"

"至少也试试吧，像你那样要成为天下无双的剑士，路未免长得过头呢……"

"你们果然活下来了。"

"丸目先生……？"两人吃惊地看着门口的那人。对方缓缓拔刀，而门口还不断有士兵涌入，"这是怎么回事？"

丸目冷冷回答了一个字："杀！"

武藏和真岛带着迷惑击倒那些士兵，但丸目却依然一脸漠然："不愧是我看上的人。不过……还没结束呢。"

"丸目先生！为什么……"武藏这句话没说完，因为两人被一击轰出了门外。

"你在犹豫什么？丸目……"门外一个带着冷峻声音的剑士发话，"哦，他们就是杀害结城秀康的人啊——是谁下的手？"

"我！"武藏厉声应道。

"是吗……那还真是辛苦你了。"年轻的剑士背后的士兵们一拥而上，将武藏围在中间。武藏咬咬牙，拔出自己另一把刀——二刀之舞到底有没有实战价值，连他自己也不清楚。倒是年轻剑士很有兴趣："双刀吗？那种姿势是打算怎样呢？"

武藏不再说话，向士兵们挥刀斩去。不知道冲杀了多久，终于只有年轻剑士还站在面前："没想到还有这种技巧，那就让我来看看你的真本事吧。"

锐利长刀在疲劳的武藏面前划出一道道白影，他始终无法扭转局势，终于被逼到死角。就在他已无力阻挡攻势时，一把刀挡住了剑士："我来当你的对手！"

"真岛！"

"小卒。"年轻剑士一击把真岛的刀弹开，这一刀凌厉之极，竟然直接划过真岛的脸，将他的左眼斩瞎。

"真岛！！！"武藏大喝一声，拼尽全力拦在剑士面前，那个剑士猝不及防竟被逼退好几尺，这次他终于收起了轻蔑的眼神："告诉我……你的名字！"

"宫本武藏……你呢？"

"佐佐木小次郎。"剑士回答。

武藏放下了双刀。小次郎好奇地看着："你做什么……？已经死心了吗？"

"丸目先生！"武藏转向身后一直没有加入战斗的丸目长惠，"我会照你说的，逃走，活下去，再和这个男的战斗！"

不等旁人反应过来，武藏抓起真岛，跳下了悬崖——雨后土壤松软，正是最好的缓冲体。

小次郎走到崖边，想起那男人眼里始终没有消逝的斗志："宫本武藏吗……"

「告诉我……你的名字！」「宫本武藏……你呢？」「佐佐木小次郎！」

「武藏兄弟，妹妹就拜托你了！」

战争已然结束，饱受战乱之苦的大地恢复了平静。新一年的春天里，农民正忙着给田里播种插秧，但一个农女却看到了骇人的场景：一个满身血污，走路摇摇晃晃的高大男子，手里提着刀走到她面前，用疲惫不堪的声音发问：“你就是浮世吗？收下这个……这是你哥哥……真岛五六八的物品……”

“你是来送这个……”浮世脸色变得沉重起来，这把佩刀被别人送回，发生什么事也几乎就可以想象了。

“那是，我们逃到近江国边境时的事……”面前的男子虽然疲惫，依然尽量叙述着当时的情景。

崎岖的山路上，两个武士正在艰难前行。

“武藏兄弟，我……也许不行了……”

“就快到了，过了这吊桥就是近江……走吧！”

“等一下……拿着这个……如果我死了，把它给我妹妹……”受伤眼睛胡乱包扎着的真岛把腰间佩刀取出来，“卖了的话，应该会很值钱……我现在能做的，也只有这个了……我不是在开玩笑，我已经无法握刀了……”

武藏没有回答他，只是继续扶着他走。

“喂，武藏啊，你今后有什么打算？我们中了陷阱……已经没有地方可逃了。即便如此，你也要以剑道为目标吗？”

武藏刚要开口，眼角却看到桥对面的红色人影——是追兵。他放下真岛，将双刀拔出：“没事的，交给我吧！”

但是他的承诺还是没有做到。虽然解决了这边的敌人，背后的追兵已经迫近了真岛，武藏已经来不及冲回去救人了。就在这时候，他看见真岛笑嘻嘻地支撑着自己站起来，朝他大声喊：“武藏兄弟，妹妹就拜托你了！”

随后，他一刀斩断了连接桥的缆绳，在桥上敌人的惊呼中与他们一起坠入深渊……

“你哥哥……到最后都很勇敢。”武藏终于说完了自己的故事，本来以为浮世会露出悲伤的表情，不料她只是面无表情地反问：“你想说的就只有这些吗？”

“咦？”

“我不要那把刀……对我来说已经无所谓了。”浮世转身向自己的家走去，“哥哥的朋友，很累了吧，进来休息一下。”

就这样，当晚武藏留在了这个村子。

“真岛其实不是我的哥哥。”浮世的第一句话就让武藏吃了一惊。“他是——杀了我父亲的男子。”

“什么，杀了你父亲……！”

“我的父亲，当年也是个有名的剑士，”浮世慢慢地回忆着自己的过去，“母亲在我很小时便去世了，我和父亲，还有姐姐扬羽一起在上野的桐生町生活，但是真岛向父亲下了挑战书……”

“在决斗中，你父亲死了？”

“对……随后，我和姐姐便无家可归，姐姐为了生存，把自己卖去了游廊，而我则在快要饿死时被那个男人遇到了，便当作妹妹收养。”浮世说着这些的时候，脸上始终没有表情，“或许他是想弥补一些自己的过错，但我经常想着报仇……现在知道他的死讯后，我却不知道该如何面对了。”

“是也有寂寞的感觉吗……”

虽然浮世还是拒绝接受真岛留下的刀，但真岛和武藏的麻烦并未结束。很快有两个武士闯了进来，而他们的目标非常明显，瞪着武藏直看：“这家伙就是真岛五六八？不对，比真岛似乎更年轻啊……你叫什么名字？”

“想要知道的话，就问丸目去吧。”武藏冷冷地回答。

两人退了一步。

“什，什么？你这家伙刚才说什么来着？”

“难，难道你是宫本武藏？为，为什么武藏会在这里……”

“我就是你们在追查的真岛的同伴，宫本武藏。”武藏向浮世点点头，“你哥哥的剑……我稍微借用下。”

在接连经历那么多战斗之后，两个低级武士根本不是对手，很快就倒在血泊中，但武藏并未有丝毫的欣慰之情：“果然和真岛说的一样，生活在剑之道上……说不定真的很可悲。”

“咦？”

真岛所留的剑，被插在樱花树下。

武藏双手合十，一脸严肃地看着浮世：“我要……舍弃剑——舍弃剑，还有保护你。”

“咦？”

“我和真岛在被追杀，迟早这里还会再有人来。”武藏认真地说，“所以，我会留下来继续保护你。如果你允许的话……”

浮世不再说话，只是轻轻靠在他身上。这一刻，武藏觉得自己又像个“人”了。

在夜空里无声飘落的樱花中，他默默发誓：“我不会让你感到寂寞的。”

一年后。

“喂，老公！老公！”浮世招呼着田里正在耕作的男子，“吃饭了！快来吃饭。”

“嗯，我知道了。”武藏抬起身，走回屋

「我要……舍弃剑，还有保护你。我不会再让你感到寂寞的。」

里，看见浮世手里的东西吃了一惊："你在做什么？干吗把那种东西拿出来。"

"唔？啊，你说这个？"浮世举起真岛的剑。

"不，这个铃铛……这是你最珍重的母亲遗物不是吗？为什么系在刀上？"

"我想该差不多了，你会恢复剑士的身份是吧。"浮世做出了出人意料的答复，"这个就相当于护身符啦。"

武藏板起脸："没必要。我不会再用剑了，也不用什么护身符……我回田里去了，你也别再摆弄这个，快吃饭。"

但宁静还是很快被打破了。一个老头惊慌地跑来，告诉两人说有一群凶神恶煞的武士正在村子里挨着找真岛家，显然不是什么善类。

武藏和浮世抬头望去，那群人已经走了过来，为首的大汉拿着一份通缉令："喂，你，知不知道住在这村里的叫真岛的男子？"

"不知道啊……"武藏把浮世护在身后，"为什么要找那个人？"

"德川家给出了赏金，似乎是个重罪犯啊。"大汉直爽地回答，"杀死他的话可以得到一百两，不少钱呐——喂，小哥，你真的不知道吗？要是撒谎会吃不了兜着走哦。"

"是吗？那么就告诉你真话吧，真岛他已经死了……去年的冬天。"

"你说什么！？想糊弄我是吧……"大汉不耐烦地朝手下发令："喂，你们！去搜搜看会不会是躲在家里了。"

"给我站住！"

"又干吗？"大汉皱皱眉。

"你们是因为想要赏金而搜找真岛对吧？"武藏以平淡的语气道，"既然那样，就再看看另外一张通缉令吧——既然真岛是被德川追捕的话，应该还有另一张通缉令。"

大汉意识到了什么，赶紧从怀里掏出另一张纸，脸色顿时大变——宫本武藏，赏金二百两。

看着这份通缉令，众人一起狂笑着拔出了刀："你，你就是那个宫本武藏！没想到找到这么大的猎物……"

看着这些钱迷心窍的家伙，武藏只觉得是一个笑话。他决定依然坚持不用剑的信念，拒绝了浮世递来的刀——他没有想到，这个选择会让自己后悔一辈子。虽然确实以空手便击败了所有敌人，但武藏也被偷袭刺伤，而浮世为了救他，自己被刺中致命的一刀……

"浮世！"武藏挣扎着抱起妻子，"浮世，你没事吧？浮世！"

"老，老公……这，这是……你的……刀。"浮世努力将刀交到他手里，"呐，求你件事……"

"什么？"

"别，舍弃了剑……如果是你，一定……做得到……"

武藏为这个要求愕然："什么？"

"用剑……用剑救人……"浮世微笑着，"父亲有说过……真，真正强大的剑士，会用剑去……救人……所以，请再一次……变得强大……"

"我知道……我知道了，所以不要死啊！浮世！"

"能见到你……我很快乐……"女子吐出最后的遗言，带着微笑在武藏怀里停止了呼吸。而不知内情的老人只看见武藏拿着刀从浮世身边站起："难，难道，你，你把浮世……？不好了，杀，杀人了……杀人了！浮世被通缉犯杀死了！不好了，不好了，有杀人犯啊！"

武藏没有理会逃走的老人，这个村子对自己已经没有意义了。他带好佩刀，蹒跚着重新踏上没有目的的路。

「真正强大的剑士，会用剑去救人……所以，请再一次变得强大……」

「我知道了……不要死啊，浮世！」

“终于见到你了啊，宫本武藏。”听到这句话，那个刀上系有铃铛的男人停下来，看着挡在前方的那群人。

发话的人向身边同伴点点头：“似乎没有搞错，就好像野兽一样……不愧是杀害德川家嫡男的人。来，决一胜负吧！”

武藏并不答话。在这一路上，他已经历了好几次这样的事件，这次也不例外，为了赏金来袭的人纷纷被他斩倒。只是在百密一疏下，武藏背后挨了一击——是新的敌人。

“得手了！”偷袭者们兴高采烈，“那样他应该无法拔刀了吧！”

“……真是吵死了！”一个不满的声音从旁边传来，“给我到别的地方吵去！”

“你是什么东西！”偷袭者紧张地扭头看去，发现是个在灯柱后打瞌睡的老和尚，不过和别的和尚不同，他有着年轻人般的筋骨，胸前那道伤疤非常醒目。

“无礼的家伙，”老和尚哼了一声，“武士在问人家名字前自己先报上名来吧？”

“别捣乱，你这和尚！不然连你一起杀！”本来是威吓式的挥舞着刀，不料刀刃却被老和尚用两根指头就轻易夹住，这个武士大张着嘴：“你，你干什么！啊啊，为什么动不了了??”

老和尚轻轻一甩，这人就连滚带爬地摔到一边，众人知道遇到了高手，赶紧狼狈地逃走。老和尚这时才把目光转向武藏：“小子，给我看看你的伤，再这样下去你会伤口化脓死掉的。”

带着无法逃走的觉悟，武藏苦笑起来：“只是有点累。”

“是吗……”老和尚点点头，“前面有个古庙，在那里处理一下比较好。”

“再过几天伤口就会好了。”以熟练得不像和尚的技术替武藏处理完伤势，老僧如此宣布。

“多谢……”武藏转过头问道，“请问……为什么要救我？”

老僧耸耸肩：“没有什么深刻理由，我只是不想看到有人被刀杀死而已。虽不知你被追杀的理由，不过也累了吧？今天就这样休息吧。”

“您……也是剑士吗？”武藏注意到对方胸口那条伤疤。

“哎呀呀，那是小时候打闹时的伤……”老头子把话题岔开了，“现在我只是个流浪的和尚。”

“那刚才您对付敌人的技巧……”

和尚继续敷衍：“在乱世里行走，总要有点防身技巧嘛。最近有个刽子手被通缉，行路也很危险呢……年轻人，你叫什么名字？”

“……你刚才自己不是说，问别人名字时，要先说自己的名字么？”武藏索性也跟着打马虎眼。

“哈哈，那是武士要遵守的礼仪，我是个和尚，和尚啦。”

“……和尚啊。”武藏哭笑不得，“我叫……宫本。”

“和那个通缉的家伙一样的姓呢，不过听说他用双刀的，你只有一把刀，所以应该不是同一人……”仿佛是为了让对方宽心，老和尚如此说着，“好了，快睡觉吧，被人追杀的日子，你一定没怎么睡好。”

武藏醒来时，老和尚已经无影无踪，只留下一张纸：“宫本阁下，老是逃命很无聊的。要是想过崭新人生的话，就到京之洛外的祇园来吧。我先行一步，等着你。”

“……这里就是祇园？”武藏睁大了眼睛，“不就是游廊吗？”

看着武藏的表情，老和尚拍拍他的肩：“怎么样，好地方吧？在这里，就连梦幻都可以用钱买到……”

“浮世？”武藏没有理会他，眼神已经飘到了正在路过的一个女子身上。

“唔，噢呀……那女人，相当上品呢。是个‘天神’。”老和尚顺着他的目光看去，也跟着笑起来，若是织田信长还在世的话，大概会把他丢进比睿山的大火里吧。

“天神？”

“哦，那是游女的等级，‘天神’可是仅次于‘太夫’哦，”老和尚拉着他就往里面走，“怎么，你已经找到中意的女人了吗？”

“不，不是……”武藏颓然道。没错，这只是长得像浮世的女人罢了。浮世已经永远不会醒来。

“啊——美味！”仅仅一个小时后，不知道从哪里掏出大笔金钱的老和尚就已经拉着武藏坐在祇园最豪华的“鹤屋”里，“好酒，好地方，好女人。再没有比这更好的世界了吧，是不是？”

“唔……啊啊。”武藏只是盯着那个像浮世的女子看。

老和尚好奇地凑近他：“你怎么了，一副心不在焉的样子。不喜欢这个舞吗？”

“不，不是那个意思。”武藏挠着头，“该怎么说呢……我不习惯这样的状况。而且，你为我做到这个地步，有点……”

“什么啊，你原来在介意那样的事吗？”老头哈哈笑起来，“没事，没事！钱这种东西，要‘刷’的一下子用掉才比较爽不是吗？——喔喔，美味啊，美女倒的酒就是味道好！”

“谢谢夸奖！”长得像浮世的女子笑道——她的名字是“吉野”。

老僧抬头：“你，在这里呆很久了吗？”

“是的……已经有十年了。”

“十年里就可以当上‘天神’，也很了不起了。”

“不，我还差得远着呢。跟太夫的姐姐们比起来的话……”吉野拿着酒瓶转向武藏，“先生您也……”

“不，我够不上先生这种身份……”武藏这句话马上被老头打断了：“说什么啊，在这里，有钱的家伙都是先生。”

“是，是吗……”

“稍微有点醉了，我去小便……”老和尚站起来转向吉野，“你就在这里陪他，他可是指名叫你哦。”

房间里突然安静下来。最后还是吉野打破了尴尬的气氛，低头为武藏斟酒：“那

「桐生先生……在这里，是不可以了解别人的过去的。」

位老和尚真有趣……这位先生，您指名点我，但是，您好像是第一次来吧？”

“嗯。这里和我不大相称的样子。”

“没那回事。请问先生叫什么名字呢？”吉野笑道，“总不能总叫‘先生’吧。”

“……”武藏沉默了很久，终于决定了一个词，“桐生。我姓桐生。”

“‘桐生’啊，那是上野国的一个地方呢，”吉野似乎知道这个词，“那里的织物很出名，这里的女性都听说过这个名字。”

“呐，吉野……”武藏终于还是忍不住发问了，“你是上野国出身的吗？我认识一个很像你的女性就出身在那里，所以，在想你们会不会有什么关系……”

“……桐生先生，这里的女人呢……都不会去提过去的事。”吉野轻轻道，“在这里，现在就是一切……想要去了解别人的过去是不可以的。”

“也就是说，我问错了。”

“是的……不过，要是无论如何都想知道的话——只有为我赎身。桐生先生，你做得到吗？”女子伸出一个手掌，“五百两……要是桐生先生能使我变回自由身的话——我就把我的一切都告诉你。”

一阵惊慌的叫声从走廊另一侧传来。武藏警觉地冲到门外，发现是喝醉了的客人捣乱，不过看来颇有几把蛮力，不是那么容易对付的。

“啊，对了，这边的武士大爷！”伙计看到了桐生腰间的刀，“拜托了，能不能帮忙让那位客人冷静下来？我们会付酬劳的！”

武藏点点头，却解下了佩刀：“帮我拿着这个……那家伙只是喝醉酒的武士而已，空手就足够了。”

“是，是……”但吉野看到刀上的铃铛时，却睁大了双眼：“这个是?！”

骚乱很快就平息了，伙计跟在武藏后面大拍马屁：“没想到还有您这么强悍的武士大人在，真是太幸运了！是吧，吉野？”

拿着刀心神不宁的吉野惊慌地应答：“啊嗯……不愧是桐生先生。”

“那么我们要去收拾残局，失礼了……请客人们到雅座去。”

“没有用钱买不到的东西……吗？”走廊上，武藏自言自语着，突然停下来看着自己的手：“决定了……我想要在这里生活看看。”

数日后。

“啊，决定了啊，”老和尚看着桐生的店面，“‘挂回·龙屋’，名字不错。开店的钱哪里来的？”

“赢了那些家伙一些钱。”武藏说得很轻松，“这里金钱来得简单，去得也容易。”

“嗯，你已经很清楚这里的观念了嘛……来，看看这个。是我给你的饯别礼物，收下吧。”老和尚抖抖手里绣着龙纹的衣服，“我听说你把自己的店面叫做‘龙屋’，于是就叫人做了这件衣服，好了，穿上试试——嗯，很适合你。如何，喜欢吗？”

“嗯。”武藏摸着衣服认真地点头。

“那最好，难得你想要在祇园活下去，这样看来应该没问题了。”

武藏注意到老人身边的东西：“你带着那些行李，是要外出吗？”

老和尚拿起行李：“我是个云游僧嘛。最后问你一遍，你真的打算留在这里吗？”

“嗯，我打算在这里展开新的人生，”武藏回答，“而且，我打算在这里等着那个男人——那个杀死我朋友，扭曲了我的人生的男人。”

“要报仇啊……”

“不是报仇，只是想再和他以剑士的身份一决胜负。”

“既然如此，我便告诉你几件事，”老和尚收起了笑容，“人要发现自己的才能，需要经历无数的磨炼修行，你不要把目标只定在那个男人身上，要开阔自己的视野，要充满想象力，剑是有吸取你经验能力的生命。总之，你就在这里好好体验新的生活吧，宫本武藏。”

“……！你怎么知道……”

“你们居然以为我没发现啊？我只是想看看臭名昭著的通缉犯到底是什么样的男人，实在很有趣……放心吧，不会说出去的。不过，你既然要开始新的生活，得有个新名字才行，”老和尚好像想起什么似的，“哈，对了！‘一马之介’如何？”

武藏一愣：“唔？一马之介？”

“对，有如一匹直直走一条线的骏马一样。像你这样率直性格的人，我想这名字很适合你。”老和尚笑嘻嘻地解释道。

“一马之介吗？”武藏点点头，也露出了笑容，“我很中意，就收下这个名字吧。”

“好，今天起你就是‘桐生一马之介’了，”老和尚拍拍新生的宫本武藏——桐生一马之介，“就按你想要的去闹腾吧！”

——祇园里名为“龙屋”的万事屋，就是那一天开始营业的。

「从今天起你就是桐生一马之介了，在祇园按你的想法去闹腾吧！」

1605年，祇园。

"请……买下我！"小女孩的声音虽然不大，却异常坚决，"请把我当作游女买下来！拜托了！"

"你……是才刚来这里的吗？你知不知道你自己在说什么？"鹤屋老板娘讶异地看着她，不过很快就招招手，"也罢，那么就一起跟着来吧。"

"是。"小女孩看了桐生最后一眼，迈着小步跟在那群女人背后走了。

"遥……"当天傍晚，正在门口休息的吉野说出这个名字，"那孩子的名字是'遥'。刚才老板娘问的时候，那女孩自己说的。说什么'我叫遥，不是什么'你''，啧啧。"

看着吉野模仿遥握着拳头喊出名字的样子，桐生苦笑起来。

"听说她在大门那儿闹过，看那样子到底能不能行呢？"吉野悠闲地吹出一个烟圈。

桐生关心的不是这个："那女孩，是不是真的要在这里当游女？"

"看起来似乎是，所以今天老板娘心情很好。"吉野点点头，"好货色这么廉价就到手了。"

「一两——那孩子只用一两就把自己卖了。」

"对了，吉野……到底那女孩多少钱卖给了鹤屋？"

"一两。那孩子只用一两就把自己卖了——"吉野给出一个离谱的答案，"对了老板，那孩子为什么要卖自己啊？"

"她想让我接受她的委托……"桐生苦恼地说，"讨伐杀了她家人的人……所以本来我想用'要钱'来阻止她的……"

"那么你打算怎么办，老板？"

"我不会杀人的，而且，我之所以说希望杀死那家伙是因为……"

桐生的话被鹤屋里的声音打断，吉野皱皱眉："啊，可恶，才休息这么点时间就又在叫我！我先回去了，你就放心吧，那孩子会由我照看的！"

"你也接受了个难受的委托呢。"旁边的伊东拍拍桐生，一脸同情，"只要是做得到的，我会尽力帮你的。"

入夜不久，龙屋的门被意外的人敲响，桐生看着来客觉得有点头痛："你从店里逃出来的吗？被发现的话会很惨啊。"

"有个叫吉野的人告诉我没关系……"小女孩遥怯生生地掏出一两金币，"我把钱带来了……这样就可以接受我的委托了吗？还是说，不够？"

"不……不是钱的问题。"桐生烦恼地抓着头，"杀人可是比你想像的更沉重的事情。而且，你没有必要把人生赔进去啊，就算这么做，死去的人们也不会回来的。"

"那种事我明白！可是……虽然我明白，还是无法原谅！"小女孩的反驳变成了抽泣，"父亲，母亲，哥哥……什么坏事都没有做过……把我家人夺走的人……我是绝对，不会原谅的！"

"算了，总之现在的话还可以挽回。"桐生拿起那一两金币来，"这钱我帮你还给鹤屋的老板娘。你早点给我离开祇园。"

"我已经只有这儿了！"遥哭喊起来，"我是孤零一人……"

我是孤零一人——浮世也这么说过。我曾发誓不要她感觉寂寞——桐生的脸色和缓下来："你真的不后悔吗？就算真的杀死了宫本武藏——你说不定一生都要留在这里生活，就算那样也没关系吗？"

"是！"

"……我懂了。"桐生站起来，"宫本武藏……不，只要报了你的仇就行了吧？这个委托，我接受了。"

"谢谢你！"

“接受下了吗……很不好哦？”遥已经走了，但门外还有人。

桐生苦笑着：“伊东先生，你什么时候来的？”

“一开始，”伊东耸耸肩，“我全都听到了——算了，事已至此再烦恼也没用。先行动看看如何？不是要找到宫本武藏嘛，嗯，也许那家伙会有办法。”

“那家伙？”

“叫做本阿弥光悦的男人，对，就是那个有名的艺术家，经常会来鹤屋的，我觉得你可以去找找他。”

“打扰了。鹤屋的伊东先生介绍我到你这来。”桐生找到本阿弥光悦时，他正在按照标准的程序泡茶：“是吗，进来吧。”

看着递到面前的茶，桐生面露难色：“不好意思……我不懂茶道。”

“那种事无所谓，”本阿弥光悦看上去像和气生财的商人多过“艺术家”，“好了，轻松喝下去吧——味道如何？”

“好苦……”桐生皱着眉。

“真是坦率的男人。那么，找我干吗？”

“其实我在找人。我跟伊东商量这件事时，他就介绍了你。”桐生迷惑地问，“不过我不明白，为什么伊东先生要把你这样的著名艺术家介绍给我……”

“呵，你看了这个就明白了。”本阿弥光悦一边说着，一边转动身前的茶釜。随着一阵隆隆的声音，两人身处的地板竟然开始下降，这个房间竟然另有机关？这绝对不是普通的“艺术家”。桐生提醒自己。

“这是我的另一张面孔。”本阿弥光悦收起了那张笑脸，以严肃的神态看着他。桐生似有所悟，回头看去——他背后是一排随时候命的忍者，“这是我隐秘工作的地方。表面上确实是艺术家，不过事实上算是情报屋。”

“情报屋……所以伊东才让我找你，但是他为什么……”

“伊东是知道我这个身份的少数人之一，”光悦耸耸肩，“我让部下在京都收集情报，卖给需要的顾客。嘿嘿，这是我个人的兴趣，我认为情报这个东西比单纯的武力管用。尤其是祇园这种可以暴露人本性的地方，收集情报更加容易啊。好了，不说这些，你是要找人对吧？”

“是，一个叫宫本武藏的男人。”

“宫本武藏——还真是危险的委托啊。那么作为交换，我也委托你一个工作吧，反正你也是什么都接，对不对？”光悦看了看桐生的表情继续说下去，“我好歹也是个艺术家，也喜欢收集一些艺术品，不过前几天有盗贼进入我的房间，偷走了很重要的东西。如果你把它取回来，我就告诉你宫本武藏的所在地。”

“是个什么样的盗贼？”

“叫做穴户梅轩，最近在京都很有名的盗贼团首领，根据地应该是在某个洞穴没错，要小心他的锁镰。”

根据光悦的指示，桐生顺利找到了这个盗贼团。对付山洞外围的盗贼自然不费吹灰之力，但是要完成光悦的委托，还需要击倒深处那个“穴户梅轩”才行。带着警惕走入山洞深处，迎接桐生的是一条足以击破岩石的铁锁——锁镰！对面那家伙就是穴户梅轩！无声地较量几个回合后，对方终于出声了：“身手还不错啊，你是谁？”

“你是穴户梅轩？”桐生问道，但是当对方从阴影里走出时，桐生的眼睛一下子睁大了。失明的左眼，瘦削的面容……这家伙不正是真岛五六八吗？！

“真岛？谁啊？”梅轩左看右看，“你是

「真岛？谁啊？你在叫我吗？」

说我吗？”

“真岛，你不记得我吗？我是……”

“我才不管你是谁，你是要来拿走我的宝物是吧？”梅轩打断他，“那么，就快上啊！不过来就我先动手吧！”

不知道为什么真岛不记得自己，但是桐生并未要他的命，就算这个人只是长得像真岛，自己也无法下手。

“算了，”一直坚持自己是“穴户梅轩”的人坐在地上叹了口气，“我输了，宝物你拿去吧。”

“什么？”

“其实宝物什么的，我都不在乎。”梅轩笑道，“我只是喜欢和强大的对手比试罢了。你很强，所以宝物还你——其实啊，我都不知道自己为什么要当盗贼头目，也根本就不在乎什么财宝，可是呢，我和手下们不吃饭也不行啊，所以就这样不停地去偷盗了。哎，总觉得和你很合得来啊，就像从前的朋友一样似的！”

桐生从他手里拿过宝物：“嗯，我也有那种感觉。对了，你为什么会干这个？”

“记不清了，大概四年前吧。”梅轩也苦恼地挠头，“我是四年前被老大穴户捡到的，他救了我，还教我锁镰技巧……我没理由不跟他走，对吧？后来他死掉了，我继承了‘穴户梅轩’这个名字，也不能抛下其他兄弟不管。”

“那你没有本来的记忆？”

“对啊，不过没问题，我现在不也健康得很嘛。这位兄弟你知道我的事吗？”

桐生摇摇头：“不，不知道。”

“这样啊。总之宝物还你，快拿走吧，”梅轩眼睛一转，“啊，对了，小哥，还没讨教你名字呢？我们就这样算是认识了，既然这么难得，告诉我你名字吧。”

“桐生——”桐生把另一个名字按捺下来，那个名字，梅轩听了也不会有反应吧，“桐生一马之介。我在祇园，如果你有空来的话我就给你做向导吧。”

“祇园吗……真好啊！”梅轩面露神往之色，“那样我可就得再去别的财主那偷些宝物来才行咯。下次我一定会去找你玩的！桐生兄弟！”

“现在，可以告诉我宫本武藏的事情了吧？”桐生将宝物放在光悦面前。

“啊啊，说到这个名字，那还是五年前吧，听闻是杀死结城秀康的犯人，德川家追捕了好久，一直没有抓到。”光悦先说了一段往事，“不过最近，又出现了目击到武藏的传闻，似乎是在挨个挑战各地的有名剑术道场，不过，并不知道这个武藏是不是就是关原那个武藏。”

“那个武藏，现在在哪里？”

“不知道，这家伙居无定所，不过他下一个要去的地方，倒是可以想象。”

“是哪里？！”

“——在说那事之前，我想讨教一件事情可以吗？”接过宝物的光悦好奇地问，“你，为什么要寻找武藏？”

“……为什么要那样问？”

“宫本武藏不是现在就在这里吗？”光悦嘿嘿一笑，“看你的表情，我猜对了嘛。”

“你，都知道了？”桐生警惕地问。

“不，我只是想本来就是。”

桐生犹豫片刻，终于问出了最关键的问题：“为什么你会察觉我是武藏？”

光悦又露出那种商人式的笑容，他把一张“宫本武藏”的通缉令放到桐生面前：“画这副像的人，就是我哦！”

“咦？！”

“几年前，我受德川家委托，画出了这张从未见到过本人的通缉令，结果都说很像。今天在看到你的一瞬间，我就想到了这张图……好了，不说这些，放心，我也不会去举报你。不过我还是想问，你为什么要找这‘另外一个武藏’？”

桐生如实相告：“我接受了一个委托，要杀死宫本武藏，但是却不是我，是另一个‘宫本武藏’……那么，这个武藏下一个会现身的地方是哪里？”

“吉冈道场。京都的剑术名门，应该是他下一个要挑战的地方，听说‘武藏的挑战书’已经送去了，你去那里就能明白吧。”光悦看桐生意动的样子，忍不住提醒他一句，“不过你要小心，在那种剑士云集的地方，恐怕会有人认出你的。”

“嗯，知道了……”

六章 吉岡道場

"是吗，"伊东也觉得非常有趣，"武藏在吉冈道场……"

桐生哼了一声："似乎还给人家发出挑战了。既然到了这个地步，只有变成道场学生，去打探决斗的情报了吧。"

"不要想得那么简单，成为吉冈的学生，可是要经过入门测试的，会有门下的高徒来测试你够不够格哦。"

"没关系，我不会输。"

伊东摇摇头："吉冈可是名门中的名门，可不是只要强就行的，你没有名剑客推荐的话，再强也只有吃闭门羹。"

"那，我不是完全没戏了？"

"也不尽然，还是可能有办法的，"看着伊东的表情，桐生在奇怪这家伙到底以前是干什么的，"事实上呢，吉冈内部现在分为两个派系，一个是以家主清十郎为主的传统派，一个是以他弟弟传七郎为中心的年轻派，具体情况说来就话长——不过呢，祇园现在流行的一种织物'拳法染'，就是吉冈门下的产业，由清十郎经营着。"

"吉冈家……缺钱吗？"

"正是。不过对于清十郎这种专心商业的作风，很多人都不满，尤其是弟弟传七郎。而现在传七郎一派在门内风头最盛，你如果能混入这边入门就有希望了。"

"那么，要怎么做……"

"贿赂。传七郎那边有个重要的人物叫祇园藤次——准确的说，是在祇园里以'藤次'自称的一个保镖。这家伙对金钱很看重，只要有钱就能让别人成为门徒。最近他每晚都会来鹤屋，我到时把他诱去后门，你备好钱就行——嗯，二两吧。"听到这个数字，桐生不知道该说什么好。二两就可以获得吉冈的资格吗？

晚上桐生来到鹤屋后门，却先看到两个游女拖着小女孩从门里出来，并毫不客气地将她抛在地上。

「闭嘴！老是在为客人被抢斤斤计较个没完，所以才会永远没有新客人。想成为鹤屋的招牌，拜托你们更加磨炼自己吧！」

"阿遥……"一个游女带着阴阳怪气的声调，"不过是门外汉，却很有胆量嘛。"

另一个女人接腔："的确。明明连座敷作法都还不懂，就敢对客人抛媚眼。"

遥一言不发，但是认真盯着这两人的神情却让她们越发不舒服："怎么？你想说什么吗？说出来看啊，嗯？"

"我……我没有抛媚眼！"

这个回答得到的是一记耳光。出手的游女显然是觉得自己的前辈权威被挑衅了："干吗，你那是什么眼神？"

"住手。"听到这个声音，两个游女顿时气势一点都没有了："姐，姐姐……"

"你们……应该没有在这里讨论座敷的空闲吧？"带着少有的冷酷语气走上来的，自然是鹤屋最红的女人吉野——在客人的青睐程度决定地位的地方，吉野毫无疑问正处于这些游女的最上层，"而且，还敢把新来的当作发脾气的对象。"

"可，可是姐姐！"游女还想辩解，"这妮子只是个雏子，却对我们的客人……"

"闭嘴！"吉野不耐烦地打断她，"老是在为客人被抢斤斤计较个没完，所以你们才会永远没有新客人。想成为鹤屋的招牌，拜托你们更加磨炼自己吧！"

"是……"

"知道的话就快回店里去！"

看到事态已经平息，一直在门外关注的桐生也松了口气，正欲离开时，又有一个男子从店里走了出来。

"在做什么，小姑娘？怎么，在哭啊？"

桐生蓦地回头——那个声音，那个长相——佐佐木小次郎？！

"不……我没事。"

"你，是新人吗？名字是？"很像，但应该不是……虽然和小次郎一样，笑容里似乎带着危险，但是那个小次郎即使在笑，也掩盖不住那种居高临下的气息。

当然遥还体会不到那种危险，她老实地报出名字："阿，阿遥……"

"阿遥，好名字。"青年露出笑容，"你还是雏子？我把你买下如何？"

"咦？"

青年把手放在遥肩上："成为我的女人吧，我会把你变成这里最好的女人，如何？"

"给我等一下。"桐生终于忍不住从隐藏之处走出来，"你就是祇园藤次吗？我是桐生，伊东先生委托我找你。"

对方抬起头："啊……你就是桐生吗？"

觉察出奇怪的气氛，遥赶紧向两人鞠躬："对不起，我先走了。"

"哦，想加入吉冈道场……"藤次看了看手里的二两金币，真的答应了，"你好好准备入门测试吧，剩下的我来安排就好。"

吉冈道场——京都最有名的剑术名家，虽然现任家主吉冈清十郎传闻已经不练剑很久了，但道场依然显得相当热闹。

"那家伙是？"在门口远远看着吉冈训练时，武藏注意到担任指导者的角色。

"吉冈道场高徒中的一个，植田。"旁

边的祇园藤次回答，“可以说是现在吉冈门内数一数二的实力派，你的对手就是那家伙——怎么样，今天先放弃吗？”

“不……我干。”

“嘿，是你的话，植田这种角色是不在眼里的吧。”藤次坐了下来，“能从关原之战中生还的实力，就让我见识下吧。”

桐生皱起眉头：“你难道……”

这时候，植田已经干净利落地打败了对手，正意气风发地喊着：“下一个！没有下一个了吗？”

“……我来。”植田闻声望去，只见一个眉宇中带着野兽气息的陌生男子走上前来。面对植田，桐生觉得就好像面对关原前的自己——虽然有着熟练的剑术，却从未真正体会到以剑斩人的感受。两人对峙的一瞬间，桐生已经知道决不会输了。

“太精彩了！”植田被击败，道场里似乎还有人挺高兴的样子，桐生循声望去，看到一个身材不高的男子兴奋跑来，“你的身手实在令人赞叹！还请告知名字！”

“……我叫桐生一马之介。”

“桐生吗？”男子喜气洋洋的，好像失败的不是自己一方，“哈哈，你剑术的本领真是太高明了！居然打倒了植田……啊，失礼了！我是吉冈道场的师范，吉冈传七郎。像你这么强的人居然想加入我们吉冈！桐生先生，请问，您的师傅是哪位呢？”

“那个，可以被称为老师的人……”

传七郎一愣：“没有吗……桐生君，吉冈是京都第一的名门，让没有流派的浪人加入的话，不但我不能允许，吉冈的历史也不能……”

就在这时，门口另一个男子说话了：“这有什么关系呢，传七郎。”

“哥哥……”

「那么就让我来做桐生阁下的对手吧。」

被传七郎称为哥哥的，自然就是吉冈家现任家主清十郎，他倒是一脸豁达：“剑术优秀者们齐聚一堂，日日切磋习进——道场就是那样的东西嘛。”

“哥哥！真的好吗？让这种来历不明的男人入门！”传七郎在后面不服气地喊。

“有什么不好？他连植田也打倒了。”

“哥哥，允许这样的事情会有损吉冈威严的啊！”

“……好吧。“那么就让我来做桐生阁下的对手吧。”清十郎抬起头，微笑着看向桐生，“不介意吧？桐生阁下。剑士这种生物经常会将生死置之度外……用真刀来比试的话就会真正明白自己的实力。”

如说的那样，吉冈清十郎走向刀架——那是真正的刀。在取刀时，桐生注意清十郎犹豫了一下——他换了刀？

“桐生阁下……”走回来的清十郎将一把刀交给桐生，“你没有异议吧？”

武藏丝毫不敢大意，全力迎战，但是对方表现非常奇怪，在自己都还没有意识到的时候，他竟然斩断了清十郎的刀！

“真的很不错。”清十郎并没有失败后的沮丧，“这样就行了吧，传七郎。”

“……是。”传七郎并不服气，应了一声后扭头跑了出去。

清十郎也唯有苦笑：“之前弟弟说了无礼的话……真是非常抱歉。我承认你的入门。从今以后也请多多关照吉冈，桐生阁下。我现在要回去处理家务，失陪。”

“这样一来你也是这个道场的一员了，”藤次走上来恭喜还在发呆的桐生，“怎么了？不太高兴啊。”

“所谓的名门吉冈，也就这种程度吗？”桐生非常困惑地看着自己手里的剑，“那个叫吉冈清十郎的男人……虽然剑术了得，却没有真正要打倒我的杀气。那样子在战场上连蚊子也杀不了啊……”

“这样啊？你相当瞧不起人呢。”藤次将断掉的那把刀递给他，“看看这个吧。”

“……这是！”桐生呆住，“假刀！”

“没错。”藤次拍拍他，“清十郎先生在选刀的时候，故意选的它……他是生怕错杀了你啊。要不是那样的话……好几年没握刀的清十郎不可能会愿意当你的对手吧。总之，没有被杀不是很好嘛。”

“那就是……吉冈清十郎吗？”桐生出神地自语着。

「这就是吉冈清十郎吗……」

但是，桐生心里还有一个疑问：“你刚才说我那些话，是怎么回事？你似乎知道我的身份……”

“一开始就知道了。”藤次看着桐生，颇为自得地笑起来，“五年前，我也是丸目长惠所召集的一员。不过，我一直觉得这个行动有什么内幕，于是中途逃走了，也因此逃过一劫哪。”

“原来是这样……”

“别管我的事了，你还有更应该担心的吧？”藤次突然换了张阴险的脸，“重犯宫本武藏如今改头换面生活在祇园，这个消息一旦传开，会是很大的新闻吧？不过别担心，我不会对别人说的，现在我们都是吉冈的门徒嘛——说起来，这次给吉冈送挑战书的‘武藏’，你知道吗？”

“我就是来找这个冒名的家伙。”

“果然是别人……那么，我直说好了，希望你能和那家伙战斗。”藤次提出了有些意外的要求，“因为清十郎现在的情况你也看到了，到时迎战的只能是传七郎。”

桐生耸耸肩：“那就让传七郎去啊。”

“那可不行，传七郎的剑术一塌糊涂，让他出战铁定被杀……传七郎死的话，吉冈可能也就完蛋了。清十郎只关心做生意，到时候我们这些弟子就无处可去了。”

“就是说，你想保护传七郎，对吧。”

藤次爽快地承认：“没错，所以你必须打败另一个武藏——嗯，我想应该没人能打倒你吧。如果你真的输了，我也就只好利用一下你的尸体，说你是真正的武藏，已经被吉冈打倒了。”

“另一个武藏怎么办？”

“到时再说。”藤次不以为然，“怎么样，是去和那个武藏战斗，还是现在就拆穿你？”

桐生盯了他很久，终于开口：“知道了，照你说的做吧。”

七章 炎上

龍が如く KENZAN!

数周后，吉冈道场。

由于之前与清十郎的较量，即使加入了吉冈门下，桐生也依然处于“自由状态”，只是每天一个人练习自己的剑技。

“今天也是一个人在勤练吗？真是精力旺盛啊。”不知道什么时候，藤次走进了屋子，“找到剑士的感觉了？”

桐生不想和这个古怪的家伙多接触，正要离开时被对方叫住：“等一下，有位客人想见你。”

“客人？”桐生略感诧异地顺着藤次指的方向看去，“……伊东先生？”

“……好久不见了，桐生。”伊东今天居然也佩了把刀，“最近祇园看不见你，大家都在传说你死掉了，遥他们一天到晚心神不宁的，我就来看看啦。说起来，你觉得我今天这身装束怎么样？”

“很不错，像个剑士的样子。”

“哈哈——对了，今天有空闲的时间吗？我想让你陪我去一个地方。”

两人一路来到河边，此时已近傍晚，四周都看不到人，桐生有点迷惑：“你想我陪你去的地方就是这里吗？”

伊东没有回头：“……嗯。”

“发生什么事了，伊东先生，找我有什么特别要紧的事吗？喂，到底怎么了啊？”回答桐生问话的，是伊东转身势如闪电的一剑。桐生赶紧闪开，“你这是干什么?!”

伊东一声不吭，继续挥剑劈来，这次是被桐生的双刀架住，而伊东的眼神也终于有了变化：“双刀……果然你就是……桐生，你果然是宫本武藏吗？如果你是武藏的话，我就必须和你战斗！”

“为什么？我没有必要和你打啊！”

“但是，我有跟你战斗的理由。”伊东此刻的神情，不再是鹤屋和善的伙计，而是久经沙场的剑士，“佐佐木小次郎……我无法把那个男的让给你。”

桐生呆住：“你说小次郎……？什么意思？请你说明一下！”

伊东的剑刃始终对着他：“你和我……到底哪一方更适合去与小次郎对决，我只想决定一下这个。”

“你说什么……”桐生的询问没有得到答案，看来……除了将伊东击败之外，没有解开秘密的办法——而伊东也无法抵挡桐生的武技，激斗之后被打倒在地。颓然半响后，伊东终于叹了口气：“是我输了，桐生。我果然老了吗……没想到我会在剑术决斗上输得这么彻底……”

“伊东先生……为什么你要这么执著这种事？”桐生依然不解。

伊东苦笑着：“我啊……在以前也是名稍有名气的剑士。伊东一刀斋……这名字你听过吗？”

“你说伊东一刀斋……”桐生难以置信地看着他，“你就是那位……!?”

“啊，当年我也是和柳生石舟斋并称的剑豪呢，看你的样子也听说过嘛。”

“只要练剑的人，没有不知道‘一刀斋’之名的！”桐生还没从震惊里恢复，“为什么您这样的剑士会在祇园……”

“和你一样，要找一个男人报仇。”伊东咬着牙，“佐佐木小次郎……我的家人被他杀了！十年前，我的剑士生涯可谓一帆风顺，但当时正值战国末期，德川和丰臣势力的对抗已经非常明显……”

为了准备统一天下的战争，各地有名的人才都受到招揽，而来招揽伊东的便是德川家的佐佐木小次郎。

“但那时，我一心要让自己的流派超越石舟斋，于是拒绝了邀请……由此，成了德川家的敌人。”伊东苦涩地道，“随后，小次郎便变成刺客，袭击了我的道场。当时我不在，但我的门徒和家人全部死了……我发誓要复仇，但对象是德川，硬来的话只能是白白送死，所以我便隐藏身份寻找接触小次郎的机会，而祇园这个地方，经常会有有名的剑士来访，我就在这里隐居下来了。”

“可是，伊东君，”桐生还是有点疑惑，“你为什么要和我交战呢？”

“因为，小次郎要来祇园了。”伊东回答，“明天在鹤屋，会有一场盛大宴席招待德川幕府的要人，小次郎也会来。不过……我已经输给了你，就把小次郎让给你吧。请你连带我的分一起报仇。”

“不，小次郎还是交给您。”桐生看着河面，突然开口道，“虽然我也恨着小次郎，但是我和小次郎作战，不是为了复仇，那时候，我是想和他作为剑士战斗——但是，这一点现在也放弃了。现在我只想知道，为什么关原那时我会被陷害而已。”

“好了，回祇园去吧。”伊东突然想起什么，“……桐生啊。”

“什么事？”

“既然你那么说，我就去对付小次郎了。不过你……”伊东认真地看着桐生，“我觉得你对自己更加坦率点不是更好吗？确实，每个剑士都会期待与强敌的战斗，但是，没有战斗的世界总会到来，不能再让我们这种为复仇而活的人增加了，为了不再让刀剑报仇的时代重来，必须要采取行动……我来说这话，有点奇怪吧？”

“我知道，我因为剑而中了陷阱，因为剑而失去爱人……现在我这样，也是因为剑的原因，但是——”桐生抬起头，“四年前，我的女人在临死前告诉我，真正强大的剑士，可以用自己的剑去救人……现在，这就是我要变强的目标！”

“说出实话了啊，傻瓜。”伊东苦笑道，“相信剑的力量的家伙都是傻瓜……不过，就让我们这样的傻瓜来为国家开创未来吧！”

「武藏……你和我到底谁更适合去与小次郎对决，来决定一下吧！」

随后，桐生在本阿弥光悦手里拿到了出席鹤屋宴会的客人名单。

“这就是从京都所司代那得到的这次去鹤屋的客人清单……”本阿弥光悦颇有点得意地指点着那张纸，“看，佐佐木小次郎的名字也在上面。”

但是，桐生的目光却被另一个名字所吸引：“唔？这个是……！”——“丸目长惠”的名字，赫然列在佐佐木小次郎的旁边。

“总之，根据情报来说，京都负责治安的板仓胜重也会参加这次宴席。而那几个剑客则作为警卫随行。”光悦的话引起了伊东注意：“板仓那家伙明明很讨厌祇园这种地方吧？”

“问题就在这里。根据其他的线索，我认为板仓是受德川家的密令，来祇园搜什么人……”光悦说到这里，抬头看看两人，“真有趣，当年暗杀结城秀康的关原相关者，今晚会全部集中在鹤屋哦。”

最后一个准备工作就是如何顺利地接近与会者了，桐生不得不硬着头皮找到鹤屋老板娘：“能不能……帮我今晚安排一个和宴会接近的房间？”

“啥啊？”老板娘一脸不信任地看着桐生，“为什么呀？”

“没啥为什么，只不过是想喝喝酒罢了……”桐生一本正经地回答。

“既然如此，去其它的房间也没关系吧？空房间我还是能预先留几个的。”

“不，其它不行。不是靠近那个大宴席的房间就不行……那个……”桐生拼命地想着理由，“对了，今天是遥的大舞台不是吗？我是想看看那孩子的光明舞台……不会添麻烦的。只是稍微想在那个宴席上窥视一下遥工作的样子而已，不行吗？”

大概是很少看到桐生这种恳求的样子，老板娘的神态终于缓和下来：“我懂了——既然这样我就空个邻近的房间吧，毕竟你也有照料过阿遥。仅限这一次啊。”

在门外，鹤屋的花魁吉野正静静地听着两人的对话。

当夜。鹤屋内外戒备森严，任谁也看得出今晚接待的是“了不得的大客户”，桐生和伊东因为祇园居民的身份才得以通行，而他们两人的目标正在“客户”之列。

“那个老头儿，就是板仓了。”灯火通明的鹤屋大厅，游女们正满面笑容为客人

「哟……想不到会在这里见到熟面孔啊。」

们斟酒，而在房间另一头的隔壁，伊东和桐生正通过缝隙寻找自己的目标，“板仓那家伙，目光似乎在四处搜寻着什么？”

“可是并没有看到小次郎的身影啊。”

“是啊……丸目也没见到。”

伊东皱起眉：“该不会，他们并不出席这次宴会，只是作为警卫在店内巡逻？”

“不，不要！”遥的声音传来，原来是那个板仓老头儿正在对遥动手动脚，旁边的老板娘赶紧解围：“板仓先生，这孩子，还是个雏……要作先生的伴，不如选吉野太夫或是其它的天神……”

“少废话！你这女人凭什么对我指手画脚的？”老头子看来是酒劲上来了，“老太婆只会让我觉得碍眼！无礼也要知道个限度，给我退下！”

老板娘的脸色一瞬间很难看，但很快便伏下身去：“真，真是失礼至极……”

桐生开始透出杀气——板仓还没有放过遥：“我要去上个厕所，你也跟我来。”

“咦……？”遥不知所措，“板仓大人！等……”

“闭嘴，跟来就是了！”

旁边的吉野一直皱眉看这一幕，最终她还是站起来，顺着两人追了出去。

“住手，桐生。”伊东握住了桐生的手——桐生的剑已经出鞘，“找到小次郎和丸目是优先。遥就交给吉野吧……”

一声惨叫打断了他的话。两人愕然望过去，那边房间不知何时已一片混乱，一个武士满身是血，惊恐地看着眼前的长刀：“你，你疯了？居然这么做……！”

“不用担心……我不会留下证据的。”这个冷酷的语气，在桐生的记忆中只属于一个人——佐佐木小次郎，果然是他。

桐生和伊东一起冲了出来：“佐佐木小次郎……！”

“哟……”小次郎看着这两个人，露出那种标志性的冷笑，“这可真是——想不到会在这里见到熟面孔啊。”

“小次郎……我有个必须要还给你的欠债。”伊东盯着他沉声道。

小次郎似乎有点好笑：“没关系吗？在这种地方有扯皮的闲工夫的话……”

“不好了——失火！失火了！”房外的叫声让两人一惊，而小次郎正以看着猎物的神情看着他们：“接下来要怎么办呢，不快点去把那个女孩救走的话，可是会和板仓一起烧死哦。”

“桐生！”伊东挡在桐生面前，“这里交给我！你去找阿遥和丸目！”

“啧！”桐生不再犹豫，冲出门外。背后听见伊东的大喝：“小次郎，觉悟吧！”

看着伊东，小次郎再次露出冷笑。

击破一批小次郎手下的忍者后，桐生绕过一个转角，骤然看到一个穿着红色铠甲的武士正走过去，那个背影是如此的熟悉——“……丸目先生！”

那人没有理会他，走过了一片火场。与此同时，火场的另一边，板仓正拉着遥狼狈不堪地寻找出路：“可，可恶！这里也过不去吗……！”

遥有点受不了了：“板仓大人！我们到楼上去等消防人员来吧！”

这个提议换来一记耳光，板仓声色俱厉地吼着：“别对我下命令！可恶……为什么本大人要带着这种小鬼……”

话音未落，被烧塌的梁木开始纷纷落下，将他和遥分在两边，板仓惊慌地喊着遥：“你在做什么！快起来！”

这种时候还要人通过燃烧的通道，遥当然不会听从命令，板仓咬了咬牙，终于下了决定：“可，可恶……我才不想为了这种小孩死在这。你就一个人被烧死算了！”

但是很快，遥听到了那个刚刚逃走的老头儿的惨叫：“为，为什么……你，你会……？住，住手……”

对方没有回答，只是一刀劈下，将板仓斩杀当场。一声怒喝突然从身后传出，武士转过身，正好架住桐生攻来的刀。在两人厮杀的时候，对面的遥听到桐生刀上系的铃铛响声，脸色突然骤变。

桐生这边的战斗没有持续多久，很快双方便陷入僵持状态，桐生瞪着那张脸，无法停止自己的怒火：“丸目先生……你，为什么，要做这种事！”

“本事精进了啊……宫本阁下。”丸目只是微笑一下，突然扭头撞破纸墙冲了出去，桐生追之不及，去路已经被火路封住。

“可恶……！”桐生自言自语，回头看见一个小小的身影正不知所措地站在火场那边，“你没事吧？遥！”

“咦……？叔叔……？”遥睁大了眼睛。从烟雾缭绕中走出的，确确实实是“龙屋”的老板桐生一马之介。

“嗯，是我，遥！你不要紧吧？”

“咦……那铃铛，为什么……？”遥的目光死死盯着桐生佩刀上那个铃铛。

“你怎么了？遥？”

“别，别碰我！”遥喊了起来，“为什么……为什么叔叔你会……为什么，为什么啊……”

“遥？”桐生皱起眉头，看着坐倒在地，突然视自己如恶魔的小女孩，迷惑不解。

「咦……那铃铛，为什么……？为什么叔叔会……为什么，为什么啊……」

八章 宝藏院

天色已明，但本应重新热闹非凡的祇园街道上却异常安静——并非没有人，只是所有的人都以复杂眼神望着还在淼淼冒烟的那堆废墟。那曾是祇园最华丽富贵的场所：鹤屋。昨晚那场大火已经将这里彻底化为乌有。

“哟，这里似乎变得一团糟了啊。”本阿弥光悦走到同样看着废墟出神的桐生身边，“似乎只有板仓和他的手下全都死了……唔？看你那表情，看来目的并没有达到啊。”

桐生惊讶地看着他：“我说，京都治安官在这里被烧死了，难道会不了了之吗？”

“不要担心，板仓既然是秘密来的，就证明幕府不想把这件事公开。”

随后光悦告诉桐生，伊东虽然身受重伤，但也奇迹般地从火场中生还，而在被送走之前，透露了一个重要的情报：“那家伙是新阴流……”

“新阴流?！那家伙……小次郎?！”

“不要那么大声……啊对了，还有个关于宫本武藏的消息，听说他去了宝藏院，就是奈良那个有名的‘枪之宝藏院’，据说是要参加宝藏院的武术会。还有七天，武术会就要开始了，怎样，你要去吗?”

“嗯，反正呆在吉冈也是为了等他，”桐生站起来，“那么，伊东君就拜托你了。”

在准备收拾行装时，桐生遇到了遥，正好有事想问问这小姑娘：“你那时候，为什么那么慌张的躲着我？”

遥没有说话，只是举起手——手里有一个铃铛。

“这是……”桐生吃惊地看着铃铛，那个形状实在再熟悉不过了。

“和叔叔刀上的相同……”遥证实了他的猜测，“但这是杀死我家人的男子刀上配着的。为了不要忘记那件事，我一直带着。叔叔把板仓大人杀了……对吧?”

桐生愕然：“不，板仓不是我杀的……”

“那么为什么叔叔那时候会在鹤屋?”遥追问着，看到桐生难言的表情，她继续说下去，“果然是那样。果然，叔叔……叔叔就是，杀害我家人的……叔叔就是宫本武藏对吧? 所以叔叔无论花多长时间，都无法找到宫本武藏！因为他就是你自己……已经够了！我不会再相信叔叔了！一直相信叔叔的我真是个傻瓜！”

“遥，不管你怎么想，我还是要告诉你……”桐生觉得自己实在是有理说不出，“我现在要去奈良，因为传闻那个宫本武藏会在那里出现，我要去和他会面。”

“真的吗?”遥追问道，“不是逃走吗?”

“就算你不相信，我也会遵守委托的。”桐生严肃地保证道。

“这里就是宝藏院吗……”没有任何证明的桐生被门卫拦在了外面，正在他苦恼时，大门旁边的一个老头走了过来：“你想进去吧?小子?我可以帮你——不过，要通过我的考试才行。”

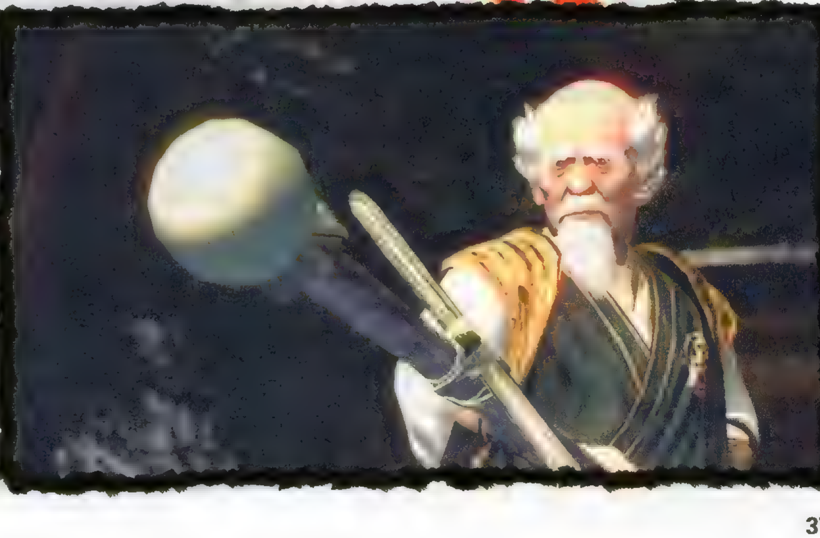
跟老头走到一个院落里，老头自顾自地进了小屋，当他再度出现时，桐生一下子呆住。老人换了身武术家的打扮，手里则持着一柄长枪：“好了，就让我来试试你的实力吧。”

本能地意识到老人身上的凛凛斗气，桐生后退了一步：“你到底是……?”

“宝藏院前代院主——宝藏院胤荣。”老人傲然报出自己的名号，长枪卷起汹涌飓风，“来吧，就试试宝藏院流枪术到底赢不赢得了你……”

桐生叹了口气，看来连这种老大爷也不是什么好对付的人哪——但是，如果败在这里，也就不用再前进了，桐生如此想

「我是宝藏院前代院主——宝藏院胤荣！来吧，就试试宝藏院流枪术到底赢不赢得了你……」



「看来你还不知道社会的深浅啊……奈良的蛮横小鬼头！」

着挥起了刀。不出所料，现在的实力，与这位大名鼎鼎的宝藏院流祖师爷比起来，也未必处于下风。

"哼，算是不错的剑术啊……"虽然明显力竭不支，老头子嘴上依然很硬。

"您也是。"

这句客套话居然被胤荣抓住了："那还用说。你以为我是谁？桐生一马之介！"

桐生一呆："为什么你知道我名字？"

"在门口听到的，"胤荣回答，"我会推荐你参加武术会，希望你能打败胤舜。"

"胤舜？那是宝藏院的现任掌门……能告诉我原因吗？"

"胤舜过于激进了，现在的宝藏院已经失去了原本的信仰，变成了纯粹为比拼而存在的集团……我创立宝藏院流枪术，可不是为了这种事情。"

"所以就要我来把你的弟子打倒吗？"

"对，胤舜现在什么都听不进去，只能让他的身体感受一下了。"胤荣叹口气，"不过，要小心，胤舜也不是那么容易对付的，稍不注意，你可能连命都丢掉。"

"那为什么你信任我呢？"

"当年，我曾和柳生石舟斋一起学习剑术……那是几十年前的事情了。"胤荣叹了口气，"看到你，我觉得像看到石舟斋年轻时候的样子……"

桐生肃然："能得到您这种评价，我深感荣幸。"

"胜者，桐生一马之介！"宝藏院武术会已经到了最后，主持人用全部力气宣告大会最高潮到来，"那么，现在开始宝藏院武术会的决赛战！桐生的对手是——"

"宝藏院二代目，胤舜！"一个年轻男性如旋风般扑到桐生面前，满面抑制不住兴奋之情，"阁下名字是？"

"桐生一马之介。"

"咦？桐生？"胤舜一下子变成了苦瓜脸，"不是宫本武藏吗？"

"不是。我是桐生一马之介。"

"什么啊！那么不比了。我可是听说宫本武藏会来，才很期待这次大会的啊，"堂堂宝藏院现任掌门丢掉长枪，一副没有拿到玩具的小孩模样，"不是宫本武藏的话有什么用！"

桐生瞅瞅这个小鬼头："你意思是我不够当你对手的分量？"

"对！就是那个意思！你懂了吧，桐生先生！"胤舜得意地答道，"好了，不要觉得不舒服。我要走了。"

"看来你还不知道社会的深浅啊……奈良的蛮横小鬼头。"看着胤舜的背影，桐生慢慢说道，"在世界上，比你这种家伙强不知多少的人多得是。"

胤舜果然停下了脚步："那么说……你就是那种强悍的人吗？"

"没错。"桐生微微一笑，"说不定……我比宫本武藏更强。"

回答他的是一道黑影，胤舜突然以枪柄发起攻击，被桐生牢牢握住，这次胤舜回过头来露出的，正是最初的兴奋色彩："看来，你并不只是逞口舌之强……"

"怎样啊？是不是有点想打了？小鬼。"

要让这种狂妄小子改变态度，最好的办法是什么？当然就是狠狠揍他一顿！但出乎意料的是，在主持人宣布桐生获胜后，倒在地上的胤舜居然大哭起来。

"好强啊……"众人目瞪口呆，看着掌门在台上赖着不起来，一把鼻涕一把泪，"可恶！为什么我会输！可恶！畜生——！"

桐生和台下的胤荣同时苦笑起来。

"我遵守承诺了，"晚上，桐生来到小屋边，胤荣正坐在门口，"有效果吗？"

"胤舜终于知道世界有多大了，现在大概在哪里哭呢……真是，不过宝藏院今后也能恢复到本来的样子了吧。"

"之后就可以好好教导了才对，不过——"桐生顿了顿，"我来这里的主要目的，是想找'宫本武藏'，结果那家伙还是没出现，果然靠传闻来找他靠不住啊……所以，我这就打算回去了。"

"是吗……在你回去之前，我想让你见一个人。"

正当桐生在指定的房间里想着会是谁时，窗外出现了一个男子，桐生看到他的第一眼便叫了出来："丸目先生?！"

脸庞罩在斗笠阴影中的丸目长惠看上去憔悴了一些："现在要和你相见，只有这个办法而已。我有件无论如何都要告诉宫本阁下的事情……"

"告诉我一件事？"桐生打断他，"我想要向你问的事可是多得数不清！"

"安静！宫本阁下，我是带着背叛主君的觉悟来这里的，请你理解。"

桐生呼出一口气："……那我就先听你说吧。"

"'武藏来了宝藏院'的消息，是我和胤荣先生放出的，就是想把你引来，"丸目挥手示意桐生不要插嘴，"不过胤荣先生的目的，确实是想要你打败胤舜。至于我……希望你能保护那个叫'遥'的少女。板仓想带走这个女孩，因为她对幕府非常重要，我们不能交出去，所以杀了板仓。"

"遥到底是什么人？"

"现在不能说，我只能告诉你这些。"丸目认真地道，"这是我最后的请求，对神明发誓，我这次绝对没有骗你。另外，这件事除了你没有别人知道，否则会很危险……拜托你了，宫本……不，桐生阁下。"

"等一下！"桐生叫住丸目，"以武藏之名向吉冈送出挑战书的人也是你吗？"

"不，我除了这次以外，从未以你的名字做过任何欺骗的事情。"丸目回答，"桐生阁下，你的身边，应该有不少知道你真实身份的人，说不定其中有想借你的力量去做坏事的人。不要把敌人看走眼了！"

"敌人吗……"桐生重复着这个词，"可是我连你是不是敌人都分不清……"

"至少现在我希望是你的同伴。"丸目转过身去，"五年前的对决……如果有必须落下帷幕的那一天的话——我想应该又是作为敌人跟你相见吧……"

「宫本阁下，那个叫"遥"的少女就拜托你保护了……」

九章 果たし合い

「我向你保证，我一定会活着回来，查出真相，这是约定。」

“大新闻，大新闻！！”京都的街道上，到处是沸沸扬扬的议论人群，“那个宫本武藏终于向吉冈道场下挑战书了，对决是在三天后的夜晚！”

“赌上天下无双的宝座，一世一代的大决斗就要开始了！”新闻长着翅膀飞向京都和周边的每个角落。

而这个时候，桐生刚刚告别宝藏院胤荣，踏上返回祇园的路程。临走前胤荣告诉他，自己和丸目其实算是同门——都出自新阴流的始祖，上泉信纲门下，所以才会一起行动。关于“遥”的事情，胤荣建议安心观察事情发展，等“狸爷”来找他后，一切就会真相大白。但是很显然，在“宫本武藏挑战吉冈”的传言已经满天飞的情况下，桐生是不大可能继续平静日子的。

“哎呀，终于回来了吗？桐生老板。”桐生回过头来，看到吉野和遥正站在身后。原来鹤屋已经修理完毕，今天要重新开店。而遥在吉野鼓励下也终于开口：“……叔叔。我希望你，今晚能来……不行吗？”

桐生有些不解：“嗯……我知道了。”

小女孩又高兴起来：“我有话想跟你说……绝对要来啊。”

当然，现在还要去吉冈道场一趟。桐生他们刚进门就看见传七郎正急得跳脚：“为什么？哥哥，那样的话吉冈世代都会被人叫成胆小鬼的！哥哥！你在听吗？”

“我听着呢。”一直自顾自擦地的清十郎停下来，“不过，我不会去接受挑战。我有什么理由要和那个宫本武藏战斗？”

“可是！”

“好烦！”清十郎打断他，“我说不去就是不去——当然，你也不许去，传七郎！”

“哥哥！”

清十郎不理会弟弟，转过头去，看到桐生他们后也是一愣：“啊，失礼了……”

“哥哥！请等一下，我还没说完呢！”

两兄弟离开后，藤次先开口了：“明天傍晚就拜托给你。吉冈的未来全靠你了。”

回到祇园，桐生如约前往鹤屋，就在他和吉野聊天时，打扮得像模像样的遥走

了进来。吉野微微一笑站起来："好了，我到别的房间去了……请慢用。"

"……嗯，"桐生目送吉野出门，然后回头看着正在给自己斟酒的小女孩，"那么，你找我来到底有什么事？"

"那个……明天……"遥小声说着，"明天，叔叔会去挑战吗……听客人说，'宫本武藏'要去挑战吉冈。"

"你还是觉得我是宫本武藏吗？"

"我不想那么认为，但是那个铃铛……鹤屋的火灾那天，我真的听到……"

"我明天，要去莲台野，宫本武藏和吉冈决斗的地方。"桐生突然开口，"明天来的那个武藏，应该就是杀害你亲人的人了。遥，那天杀死板仓的叫丸目的男人，我在奈良遇到了，他要我保护你。"

"咦？我？"

"我有不好的预感，虽然不知道是什么……或许那个叫宫本武藏的知道。我向你保证，我一定会活着回来，查出真相，这是约定。"

遥露出微笑："嗯，我等着你回来。"

次日，莲台野。桐生一个人静静地等着，终于在快要日落时迎来了对手。

"是吗，你果然就是宫本武藏吗。"听到这个声音，桐生惊讶地看着从荒草中走来的人——那是吉冈清十郎？！

"你……为什么会在这里……？"

清十郎微微一笑："那应该是我要问的吧。武藏。"

"等一下！"桐生依然震惊，"我是受藤次委托，替你来才对的啊。"

"不管怎样……"清十郎手中刀光从桐生面前掠过，"站在我面前的人，是你。"

一道血痕出现在桐生额上。意识到对方的认真，桐生严肃起来："清十郎……"

"其实说心里话，我倒真的希望是你来……我想和你战斗。"吉冈清十郎已经展露出剑客的全部面目，不再是那个温和的中年男子，"拔刀吧！武藏！"

疾如闪电的一刀迎头而至，桐生不敢怠慢，双刀出鞘格住了攻击，但这却让清十郎更加斗志旺盛："二刀流吗……现在你还有什么话说？你果然就是宫本武藏！"

桐生奋力将清十郎弹开，抱着最后希望问道："没有别的选择了吗……？"

清十郎颔首："是的……能平息我心中燃烧的热火，只有你了。"

"我可不会手下留情啊。"桐生终于恢复到那个宫本武藏的意志，清十郎也兴奋地吼了出来："正合我意，武藏！"

这是一场艰苦之极的战斗，桐生真切地体会到自己之前对吉冈清十郎的评价有多么可笑，这么强悍的家伙，真的已经好几年没有拿过剑了吗？但是毕竟已经经过了五年，五年里经历的种种磨炼让他足以与清十郎对抗，甚至有机会将其击倒，在生死对决的结局只能有一个人站着，最终这次站立的依然是桐生。

"漂亮！宫本武藏……"清十郎吐出这句话后终于倒在地上。桐生将对手扶起，果然，勉力维持神志的清十郎还有话要嘱托："武，武藏啊……我有个请求。弟弟传七郎就拜托你了……"

"传七郎……"

"把你叫到这里来的……男人，"清十郎艰难地道，"是吉冈的叛徒。"

桐生一愣："你说的是——藤次？"

"嗯……我，一直很想作为剑士，和你战斗。所以，才到这来……果然……我还是无法舍弃……剑。"清十郎喘息着，已经到了最后时刻，但他眼里的生命力还在努力维持，因为他还有心愿未了，"藤次……应该会杀掉传七郎！"

"你说什么……？"桐生马上意识到这句话意味着什么，"传七郎现在在哪？"

"三十……三间堂……"传七郎……听藤次说那里是……决斗的地方……"

"我懂了，我去救传七郎！"

听到这个承诺，清十郎终于放心地闭上了眼睛。但是对于桐生来说，他面前的挑战才刚刚开始。刚刚放下清十郎的尸体，周围便出现了敌人的气息。

"真是辛苦你了……桐生——不，宫本先生。"堵在去路上的居然是植田，"清十郎也真是天真。都到最后了，还要把吉冈的未来交给敌人。"

"你……"桐生看看植田身后站起的数十名武士，一股由于对方卑劣行径而激发的怒火油然而生，"植田！"

"要是你现在就去了三十三间堂，我可就不好办啊。"植田一边冷笑一边拔刀，"吉冈的未来，要由我们来创造。"

桐生盯着他："没想到你和藤次会串通起来……"

植田不以为意地哼了一声："对我们来说，当家是谁并不重要，最要紧的是'吉冈'这个名字不可以被废弃。从今往后，吉冈道场将会以藤次为中心获得新生。为了这个目标，就让我们利用你的名气吧。"

"想在这里把我杀掉，然后对外人说，已经为清十郎报了仇对吧？"

"猜得好，不过你已经无法回去了……什么人？！"植田的笑容突然冻结。周围的同伴纷纷惨呼着倒地，一个剑客转眼便突破包围圈，来到桐生面前。看到这个人，桐生也颇为意外："伊东先生？"

"光悦告诉我你在这里的。"伊东不屑一顾地看着周围，"桐生，这儿交给我，你去传七郎那边吧！放心，我可没打算死在这里！"

三十三间堂。

这里已经是祇园藤次所控制的陷阱，吉冈传七郎到现在还茫然地看着对方拔刀走来："藤，藤次！你，为什么……？"

藤次并没有给他解释的打算，但是他的刀被背后一个喊声制止了："等一下！我来当你对手，藤次！"

"……已经来了吗？"藤次有点不耐烦地转过身去，看着满身血迹的桐生"我说，大家彼此坦诚点如何啊？你放过我回祇园去，我则杀掉传七郎，继承吉冈……当然，我会隐瞒你真实身份的。你不觉得这是最好的解决办法吗？"

"你的目的，植田已经说出来了，我答应过清十郎，要保护他弟弟！"

"交手后反而惺惺相惜吗，真有趣……当年我也有这种感觉，关原之前，我也想着要和人公平对决，但那已经是过去了，现在我只想夺取吉冈，以剑豪之名流传后世，"藤次露出类似小次郎的危险笑容，"你最好不要杀我，吉冈门下现在都知道你的真实身份，杀了我的话，他们就会说出去。你可是阻止不了的哦。"

"藤次……"桐生缓缓拔出了剑，"我已经清醒了……我要打倒你——那是现在我应该做的事。"

藤次一愣："我死了的话你也会……"

"那种事已经无所谓了。是清十郎让我想起来的……"桐生忘记了自己的疲惫和伤痛，"我是不会从这里逃走的，我要杀了你！……那就是我的信念。"

直到死之前，藤次依然不敢相信："就，就差这么一点……把吉冈……"

桐生不再多看他一眼，回头对传七郎认真地鞠躬："……对不起。我……杀了你哥哥。请你原谅……"

"……谢谢你。"传七郎真诚地回答，"是你保护了吉冈。哥哥……也是凭自己的意愿和你战斗到最后的吧。"

桐生不再说什么，只是再度向传七郎鞠下一躬。他不能留在这里，还有很多事没有完成。

「吉冈门下现在都知道你的真实身份了，杀了我的话，他们就会说出去——」
「那种事已经无所谓了。我是不会从这里逃走的，我要杀了你！」

祇园的人们惊恐地看着桐生从大门走入。那一身的血污犹如修罗恶鬼般，令人避之不及。但是连续与吉冈清十郎、植田团伙和祇园藤次作战，桐生的体力早已到了极限，在勉强又前行几步后，他终于失去了知觉。

好在这里是祇园。不久后，昏迷的桐生就被吉野等人送回龙屋，伊东闻讯也赶了过来："听说是走着走着就倒下了？这家伙不要紧吧？"

在得到肯定的答复后，伊东看了看本阿弥光悦——后者朝他点了点头。伊东吸了口气，终于开口："我……从前是名为'伊东一刀斋'的名剑士。"

吉野愕然的回过头，显然无法把自己店里的伙计与"剑士"相提并论："伊东先生是，剑士……？"

"嗯，而且这家伙也是一名剑士。"伊东指指桐生，"叫做……宫本武藏！"

吉野和遥呆立当场。

入夜，龙屋里只剩下吉野和遥，吉野尚能镇定地给桐生洗脸擦汗，遥则一直抱膝坐在角落里。终于吉野呼出一口气站起来："这样就好了……唔？阿遥，你怎么了？"

"不……没什么……"

"也难怪会吃惊，没想到老板会是那个宫本武藏。"吉野似乎并不知道遥和宫本武藏的纠葛，"不过呢，不管老板是什么人物，与我们都没关系，对吧？啊，我要回店里一趟，要是不和老板娘说下，到时候可就要吃苦头了。"

遥抬起头："那我也……"

"呃，那个，你还是照看老板吧。"吉野想了想，没有让遥随行，"要是发生什么事的话就大声叫通知别人。好了，我过会儿再来……"

"桐生先生是……宫本武藏……"安静的房间里，遥望着自己手里的铃铛，又想起了那凄惨的一幕——几个刺客袭击了自己家人，毫不留情地杀死每个人，只是在看到自己时，那个刺客首领犹豫了一下，遥趁机抢出他腰间的佩刀逃走，刺客没有追赶……逃到近江附近时，一个老人对她手里的刀惊慌失措："那，那是那个杀人犯宫本武藏的刀！"……

遥举起手中的刀，对准桐生胸膛，但是颤抖了半天却始终刺不下去。

"要杀吗？"吉野的声音在门口响起，她果然没有走远，"我不会阻止你的，只要你不后悔的话。虽然不知道你们之间发生过什么，但是，为什么不能再等等呢？等你确认，这个人是不是就是你要找的那个宫本武藏之后……"

小女孩最终把刀丢在地上跑出了房间。吉野看着她的背影叹了口气："不去追吗，要装睡到几时啊，老板。"

床上的桐生也叹了口气："现在的我，能说些什么呢……"

本阿弥光悦的房间。

光悦向两人交代着现在的情况："查实了，冒充武藏朝吉冈交挑战书的就是藤次。他应该不是杀死遥双亲的人——说起这个，你的身份已经暴露了，要离开祇园吗？还是说，你还有留下来的理由？"

"我对遥保证，会替她报仇。"

"吉野——"伊东突然开口道，"那个女人说不定有问题。鹤屋的火，是从那些游女的房间开始烧起的，在那之前，吉野不是离开了房间吗？"

桐生有点吃惊："但是，也可能是其他游女啊？而且吉野不是去追板仓他们……"

"可是当板仓他们被火困住时，吉野在哪里？连逃出去避难的人里也没有她……虽然我也不愿意相信，但是没有比她更可疑的人了。"伊东慢慢整理着思索，"而且，小次郎那时候似乎也知道会起火。"

"小次郎和吉野串通了吗？"光悦也皱起了眉头，"这么说，要带走遥的是板仓，要阻止板仓的是小次郎和丸目，帮助小次郎的是吉野——"

桐生点头："所有的关键，都在遥身上。"

"桐生啊，不知道该不该说，"伊东提醒道，"你似乎被牵涉进一个很大的事情里了，这样下去小心无法抽身啊。"

"伊东君——"桐生不以为然，"你不是说过吗，我是个傻瓜，我就是那种按照自己的想法前进的家伙啊。"

"……是吗？桐生，你还真是个大傻瓜。"伊东一脸恨铁不成钢的样子，"算了，你既然下了决心就去闹到自己满意为止吧。"

"谢谢，我不会给你们添麻烦的。"

"摆什么样子呀，"伊东没好气地骂道，"都到这份上了，当然要陪你到底啊，对吧，光悦？"

本阿弥光悦随声附和："没错，跟你们一起闹多有意思啊，别让我腻味哦，桐生。"

就在三人商议时，一个看上去和和气气的老人推开了房门："我有件事想问……听说这里是'情报屋'，对吧？"

光悦诧异地点头："没错……那就请说吧。"

"我要找一个人，奈良那边一个很有势力的和尚让我来这里找。"

"咦？宝藏院胤荣？"

老人看看他："你是？"

"我叫桐生一马之介。"

"哦哦，就是你！找的就是你！"老人一下子高兴起来。

桐生若有所思："他说会有人找我，难道是您？"

"啊？他那么说过？"老人显得比他还惊讶，"我可不知道。"

"那么老爷爷，您到底要找我做什么呢？"

"当导游。"老人露出很期待的表情，"白天去游廊没什么意思，我想请你当导游，晚上领我去鹤屋玩！"

"……"

"哦，这里就是祇园啊。"老人露出少见多怪的表情，桐生在旁边哭笑不得，"啊对了，听说你有剑士和保镖两种身份，就拜托你在这里全程照顾了哦。"

"咦，两种身份……"

"啊，详细的等之后再说，现在你先去把这身武士服换掉吧，我在门口等你哟！"

桐生换好衣服后，很快便重新找到了老人，但他旁边那个熟悉的面孔是——"穴户？"

曾经交战过的盗贼首领穴户梅轩，正与那老人聊得不亦乐乎："是吗是吗，都是第一次来啊？""对啊老爷子，没有人带路就什么都做不了。"

这两个家伙，什么时候感情那么好的啊？如此想着，桐生走了过去。

"啊啊，桐生兄弟！"梅轩热情地招呼道，"还以为今天看不到你呢！"

"穴户，你这是……"

「我不会阻止你的，只要你不后悔的话。」

「您这里那个叫遥的游女——我想替她赎身。」

“说什么呀，当然是来游玩啊，你说过你要当导游的哦！”

老人也很高兴：“你们都认识啊，太好了，一起一起！”

“……”桐生决定先搞定简单的，“老爷爷，您去鹤屋，是要找谁吗？”

“遥。”

桐生吓了一跳：“咦？为什么……”

“一会儿你就知道。”

“遥吗？很出名的游女吗？”梅轩还在一边凑热闹。

“不，是个小女孩，桐生阁下似乎把她当女儿哦！”

于是没一会儿，这几个家伙就一起坐到了鹤屋里看吉野跳舞，梅轩和那个老人依然是有如多年未见的老友：“老爷子也真是怪啊，都到了京都了，居然跑的第一个地方是游廊。”“什么啊，你不也很乐在其中吗？”“哎呀呀，不要顾着说话，喝酒喝酒！”“哇哈哈哈，我年轻时也喜欢在战场上把酒一饮而尽……不要小看我哦，当年我可是威猛无比的武士哪！”

乐声突然停止让众人一愣。从未失误过的吉野居然因为一时失神将扇子掉落地上，连旁人也惊讶不已：“吉野姐姐？”

“失，失礼了……”吉野仿佛在躲着三人那边的什么，大为失态地草草收拾东西离去，“对不起，我有点不舒服……”

“姐姐？明明还没演完啊！”

三人看着突然撤走的众人，面面相觑，梅轩不知道想起了什么，皱着眉站起：“心情稍微有点恶劣，我去外面透透气。”

老人则看着前来赔罪的老板娘，以郑重的语气道：“老板娘，想跟您商量个事——听说您这里有个叫遥的游女。”

“啊，遥吗？”老板娘很意外，“她是个孩子，确实有当太夫的潜质，不过太小了，请问客人您的意思是……”

“啊，我想替她赎身。”

老板娘和桐生都吓了一跳：“您，您开玩笑吗？”

“不，认真的。我要替遥赎身。”

“这个，这个，遥可是我们未来的希望啊……不是一般的游女……”

“我知道，老板娘，你出个价。”

“那个，那个——”老板娘希望对方知难而退，“五百两！”

这个价格连桐生都觉得太高，但老头却毫不犹豫：“五百两？没问题。说定了，明天我就会带钱来。”

老板娘开始后悔自己把价格出低了：“但，但是，这种事情，还要本人同意才行。”

“那也没问题，”老人极为痛快，“我明天直接跟遥说吧。”

“那女人……好像在哪……”外面的屋顶上，梅轩一边望着夜空一边苦恼，“不行，想不起来……啊啊？”

站起来的一瞬间失去平衡，梅轩惨叫着手舞足蹈掉下楼去，轰然头部着地，把地面的人吓了一跳。但是梅轩重新睁开眼睛的时候，已经和刚才完全不同了：“是吗，原来是……我全部想起了……桐生，不……武藏兄弟！”

夏季特有的雷雨骤然而至，街上行人纷纷躲避，只有梅轩一言不发地前行，突然他停住脚步，朝对面的遥露出古怪笑容：“小姑娘，你叫什么名字？”

“你说给遥赎身看来不是开玩笑。”鹤屋内，桐生怀疑地看着老人，“你到底是什么人？”

“我……”

“不好了，桐生老板！”就在这时，鹤屋一个伙计紧张地冲了进来，“您带来那个独眼的客人，把遥带走了！我们拼命阻拦也没用，她被带出祇园了！”

“什么！穴户那家伙！”

“他还要我们带话给老板你，让你去他指定的地方……拜托了，桐生老板，请你去救出遥吧！”

“知道了。我这就去。”桐生点点头，“老爷爷，您就在这里等着，我还要问您话呢。”

“终于来了吗，桐生兄弟——”在指定的地方，梅轩此时充满邪气，“不，武藏兄弟！”

“你对遥怎么样了？”桐生情急之间，竟然没注意梅轩的用语。

“在那呢。”梅轩指指被捆在柱子上的小女孩，“为了和你会面，只能这样了。”

桐生惊讶地看着对方：“真岛，你……终于想起来了吗。”

“不错……在鹤屋和那游女见过后，全都想起来了。”梅轩摇着头，“为什么我会在这里……为什么我的左眼瞎了……”

锁镰突然飞向桐生的面门，毫不留情——“武藏兄弟！”

“做什么，真岛！为什么要和我战斗！”

“你说呢？武藏兄弟！”已经恢复记忆的真岛五六八大吼，“我记得我把浮世托付给你吧？可这是怎么回事？她为什么会在这种地方工作？！”

“咦，浮世？”桐生马上意识到，真岛犯了和自己最初一样的错误——吉野和浮世太像了。

“我所认识的浮世跟在那种场所工作的女人是不同的！”真岛的锁镰一波又一波袭来，“是你让浮世做那些事的吧！”

“不是的！听我说，真岛！”

“哪里不对了！桐生兄弟！不，武藏兄弟！？就是你把浮世卖到游廊去的吧？？”真岛的表情突然变得狰狞，“我也要让你尝尝你重要的人变成玩偶的滋味！！”

这一次的锁镰直奔遥而去，桐生无法可想，挡在遥前面硬生生地受了这一击。望着真岛的样子，桐生摇了摇头：“就算你是朋友也不能对她出手，我已经决定要保

「是吗，原来是……我全部想起了……桐生，不……武藏兄弟！」

护她……当你的对手也在所不惜！”

“终于要打了吗？”真岛冷冷看着桐生的双刀架势，“那就好好打一场吧，我赢了，你就离开浮世，你赢了，我就再也不管——来吧，桐生，不，武藏兄弟！”

之前以穴户梅轩的身份没能取胜，这场战斗里恢复了记忆的真岛还是没能取胜，已经成长为顶级剑士的桐生很快便将他打败，但始终无法下最后的重手。这时吉野也赶到了这里，出乎桐生意料的是，她真的认识真岛：“真岛，振作点，真岛！”

“浮，浮世……”

“我不是浮世，”吉野摇着头，“我是浮世的姐姐，扬羽……你杀死的上野国之剑士，白井清之真的女儿，扬羽！”

真岛惊讶地看着她：“是，是吗……你是那，那时的……”

“是你照料了浮世对吧，”吉野说，“浮世有写信给我。我真是没想到你们会住在一起。”

“是吗，我真的搞错了……你是她姐姐？”真岛有点尴尬地看向桐生，“那，浮世现在在哪里？还在近江健康的生活吗？”

桐生低下了头：“不，四年前……她死了……是我杀的……”

“什么！”对面两人惊呼，“难道那传闻是真的，杀死浮世的是宫本武藏……”

“那到底是不是真的……？”吉野走到桐生面前，悲声质问着：“就算你是宫本武藏，我依然一直在相信，杀害浮世的人不是你……为什么？”

“扬羽……你错了。”看着桐生的表情，真岛开口了，“桐生兄弟，你又被陷害了吧？嗯？就像关原那时候一样。”

桐生点点头：“我没能保护浮世……那时候我在被德川和赏金猎人追杀，浮世为了保护我……吉野啊，我刀柄上的铃铛，就是浮世为我系上的，说是作为我再次拿起剑时的护身符。我第一次见到你，就想你会不会是她的姐姐，但一直不敢说出真相……请原谅我。”

“你这个傻瓜，”吉野终于痛哭失声，“为什么……为什么不早点说出来啊！”

“结束了吗？可笑的闹剧。”一个声音冷冰冰地打断了她，“从关原开始延续的感人故事，真是连眼泪都要下来啊。”

真岛和桐生一起看着他：“佐佐木小次郎……”

小次郎冷笑一声，把剑放到了遥的脖子上：“不要乱动，你们不想她死吧？不过你们都挺傻的——尤其是你，明明自由了为什么还来这里？明明已经以在鹤屋放火为条件给你赎身了，你逃离祇园不就好了么，莫非……还是因为宫本武藏？”

“不错！”吉野大声回答，“我要确认浮世是怎么死的！那时候我是鬼迷心窍，一心只想着恢复自由，可是现在我知道了，像你这种男人，就算给我赎身也没有意义！多亏老板，我醒悟过来，我会把钱还你，留在祇园！”

“随便你……”小次郎哼了一声，“接下来，杀死这女孩，我的任务也就算完成了。”

就在刀要砍下的时候，一条锁链将刀身拉了回来：“喂喂，欠我的东西该还了！”

“你这老不死的！”小次郎厉喝一声，将腰间的小刀掷出，正中真岛胸膛。真岛猝不及防，被这一击撞下深渊，现场只剩下小次郎的嘲讽：“好像回到5年前了啊，宫本武藏！”

“小次郎……你这家伙……”桐生怒视对方，正要拔刀时却被人阻止了。

“都给我住手！”来者居然是那个老人，“这场决斗，就先放在我这里。”

小次郎皱皱眉：“为什么你在这里？”

“我不会让你杀了这女孩的，你自己也应该很清楚吧？”老人居然能震慑住这个不可一世的剑客，“我知道你的立场，不过看在我的面子上，就给我乖乖回去吧！”

“知道了……”小次郎看了看对面的桐生，“你也在我面前逃走过一次，这次扯平。下次交手再论胜负吧。”

桐生盯着那个正在给遥松绑的老人，终于忍不住出声发问：“给我等一下，你到底是什么人？本以为你只是要给遥赎身，没想到还跟小次郎有牵连……你到底要耍我们多久?！要是早点来的话，真岛也不会死！”

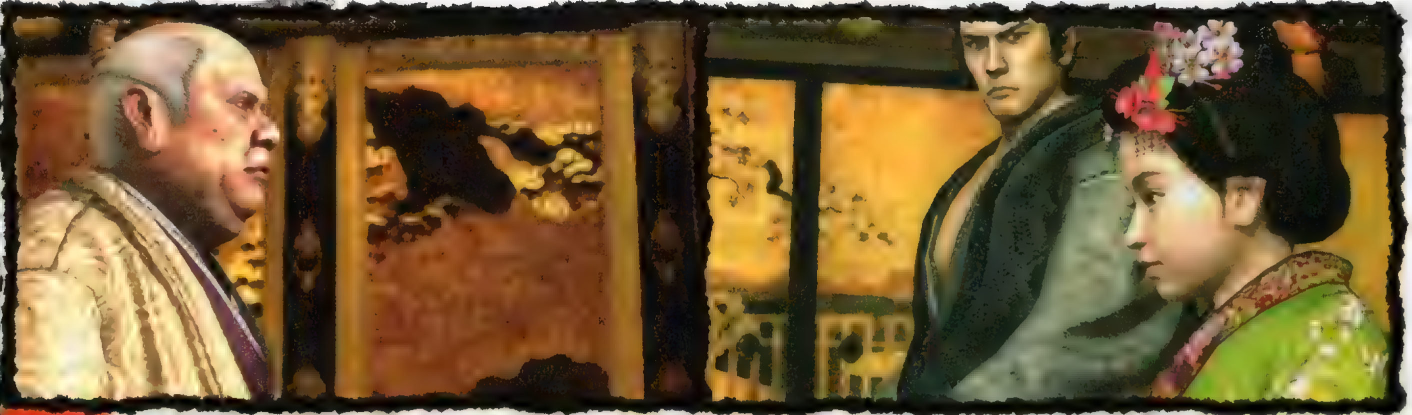
“你说的对，我来得太迟了，一切的一切……”老人也收起笑容，转过身来，“那我就告诉你所有的事情吧，关于遥的，小次郎的……就看你有没有勇气听下去。”

“我会全听你说的！”

老人深深看了遥一眼，转身离开：“好。那么明天，我会叫人来祇园接你们去我府上，记住吧。”

「明明自由了你为什么还来这里?明明已经以在鹤屋放火为条件给你赎身了,逃离祇园不就好了么?」

「那时候我是鬼迷心窍,可是现在我知道了,像你这种男人,就算给我赎身也没有意义!」



「你继承了我的血脉，我的孙女。你是我的儿子——德川家正统后继者结城秀康的女儿。」

次日早晨，桐生等人在门口等老人部下的间隙，光悦告诉他，没有在出事的地方发现真岛的尸体，这让桐生松了口气。

那个神秘老人肯定有来头，而且来头不小，这一点桐生和伊东等人都有所察觉。但是，那个老人的排场依然出乎了所有人意料：一群衣着光鲜的武士抬着轿厢，恭恭敬敬地在桐生面前行跪拜之礼："我等奉前征夷大将军，德川家康公之命，前来迎接桐生一马之介先生和阿遥姑娘！"

目瞪口呆的，不止是桐生和遥。

迎接的队伍走进了一个桐生意料不到的地方：二条城。这是日本幕府的最高级成员在京都的住处，那个老人到底是谁？就在桐生和遥在会客间坐立不安时，老人施施然走了进来："哦哦，你们来啦，不好意思久等了，因为我想给你们做'天妇罗'吃，为了看好油的火候离不开哪……你们怎么了？不喜欢吃天妇罗？"

桐生努力使自己看上去镇定一些："那种事无所谓啦，请快清楚告诉我们，再次请教……你到底是什么人？"

"我是……"老人身上突然有了无形的威严，"德川家康。"

"老爷爷，你……"

"为，为什么家康大人要给我赎身呢？"遥倒是更镇定一些。

"不用叫我家康大人，就叫我爷爷吧，"家康慈爱地看着她，"因为，你继承了我的血脉，我的孙女。"

无视两人的惊愕表情，家康继续说着："你是我的儿子——德川家正统后继者结城秀康的女儿。"

桐生和遥听故事一样听家康讲下去。

德川家康有两个儿子，结城秀康和德川秀忠，当时正是天下即将统一之时，于是两个儿子为将军的后继之位展开了竞争。家康中意的继承者是秀康，因为这个孩子有种种艰难经历，不会被权力和地位迷惑，适合领导德川家这个庞大的集团，但是因为他太优秀，有野心的家臣反而更愿意扶植年轻的秀忠，武藏参加的那次关原作战便是阴谋的最极端体现。而随后野心家们还打算对收养遥的人家出手——执行这个任务的就是佐佐木小次郎和丸目长惠，至于丸目那把佩刀只是为了嫁祸到武藏头上而已。在完成这些事之后，秀忠果然登上了将军之位，但他始终是个傀儡，在幕后操纵的是被他视为智囊的南光坊天海。

说清全部事实后，家康提议让遥和自己一起回江户，那样不管是谁都不敢再伤害她，但是却被遥拒绝了。

"是的，我不会……去江户的。"遥坚决地说，"不管有多么危险，不管有多么艰辛，我喜欢这个叫祇园的地方，喜欢鹤屋店。而且……我希望，桐生先生能看着我成长。"

"是吗，想和这男人在一起啊……真是好强的性格，和你父亲一样。"家康皱着眉头，但随即又舒展开来，"懂了，我放弃……有空的话，我还能去鹤屋玩吗？"

遥报以甜甜的笑容："嗯。随时都欢迎您哦，爷爷。"

回到祇园，桐生向家康表示说自己已经没有和小次郎战斗的理由了："我留在这里本来有两个理由，一是查出真相，二是为吉野寻回自由……我没有守护好她妹妹，不能再让她受苦。现在多了一个理由就是遥，现在遥也不希望我战斗，所以，我已经没有必要挥剑了。"

"真的好吗？"家康审视着他，"你始终是一个剑士，说要抛弃剑的时候，一点都不像实话——这样吧，你要知道关原那件事的全部情况，我建议去一趟柳生之里。"

"柳生……柳生石舟斋的家乡？"

"对，去那里了解真相，然后再决定自己该怎么做吧。"

翌日。

吉野慵懒地从里屋里整理着衣服走出来，看见桐生正坐在门前，微微一愣：

「不要再叫我那个名字了。」
「是啊……扬羽——我走了。」

「可以说是你宿敌的人……
佐佐木小次郎，他就是我的儿子，柳生宗矩。」

"哎呀，已经要出去了吗？"

桐生抚摸着自己的刀："嗯，我希望夜里就能到奈良。然后明天回来。"

"路上小心。"

"吉野，你……"桐生回过头，却被对方打断："不要再叫我那个名字了。"

桐生脸上露出柔和的笑容："是啊……扬羽——我走了。"

大和国，柳生之里。

桐生刚刚踏入柳生家的门，便被一群剑士包围。即使是深夜，这里也毫无缝隙。

"我叫桐生一马之介，想见柳生石舟斋阁下。"桐生恭敬地道，"我知道这个时间很无礼，但可否通传一声？"

"这里的规矩是——要见石舟斋的小辈，全都应该受斩。"为首的剑士回答，"在柳生之里，凡是敢直呼石舟斋大人名讳的，都是这个下场！大家上！"

没想到名门世家也会如此不讲理，桐生一时手忙脚乱，好在这些人只是柳生家的普通武士，很快就被全数打倒，桐生甚至还收敛着自己不用刀刃进行攻击。

随后，另一个男子出现在院子里侧："漂亮的二刀……我就把你当作真的宫本武藏来看待了。非常失礼，我是柳生石舟斋的孙子，柳生兵库助。您似乎可以和石舟斋见面了，请往这边走。"

"到底在搞什么？"桐生被领到一个空房间里等人，不由得想起之前觐见德川家康的场面，看来这位石舟斋架子也不小。

"好久不见了，一马之介。"石舟斋终于出现，桐生却瞪大双眼："你，你……是那时候的……"

"上次见面似乎已经过了很久了。"石舟斋没有穿上次的僧袍，但没怎么变的是他的面容，还有胸口那道醒目的伤疤，"你倒还是老样子，眼神不错呢。"

桐生苦笑："对不起……我现在过于惊愕，都没有了怀念的感觉了。"

"唔，也是喔。你是什么都不知道就来这里的吧。"石舟斋哈哈笑起来，"那么我就说明一下——上次相遇，是四年前吧，我带你去了祇园。其实，那时候我还在旅行，为了阻止我儿子柳生宗矩的计划。"

"柳生宗矩……"

"对，柳生宗矩……就是做德川家剑术师范的男子。对你来说，就是那个丸目长惠的主君，可以说是你宿敌的人……"石舟斋看着桐生的表情，"没错，佐佐木小次郎，他就是我的儿子，柳生宗矩的另一个身份。"

于是桐生又听了一大段内幕。

柳生宗矩，柳生门下少有的天才。但正是因为太出众了，他逐渐失去了作为剑士前进的目标，内心的野心开始萌芽，甚至想要影响整个国家，于是他成为了德川家的剑术老师，并被天海收为手下。在天海的手腕下，宗矩彻底迷失了自我，成为一个化名"佐佐木小次郎"的杀人工具，只有当遇到强敌时，剑士的本能才会复苏。在关原的战斗之后，小次郎便把武藏视为劲敌，始终希望能再度与武藏交战。为了抑制小次郎的暴行，石舟斋秘密安插了卧底丸目长惠在天海身边，正是丸目安葬了浮世，带走了剩下那把刀和铃铛，并故意让遥将其夺走，希望能借此找到宫本武藏……而也正是有石舟斋的安排，遥才能顺利来到祇园。在祇园的时间里，一直有人在关注着他们。

石舟斋向桐生低下头去："一直在欺骗你的样子，真是抱歉。可是，我……"

"没关系……我能明白你的心情。"桐生赶紧安慰，"请不用愧疚……那么，您说的一直在暗中关注我的人是……"

"你想见见吗？"

"呃？"注意到石舟斋的示意，桐生扭头看向纸门外，丸目长惠正向他点头致意："宫本阁下。"

"呐，我问你，现在要是我和小次郎打的话……"和丸目来到院子里时，桐生忍不住问道，"你认为哪边会赢？"

"是吗？果然……"丸目早已料到他会问，"你和小次郎大人的差距只有一个，只要能克服它，胜负就由天来决定了。"

"什么差距？"

丸目顿了一下，拔出刀："那就是你还未亲身体会到新阴流的真正强大——"

"给我等一下。我不想和你打……"

"我知道，不过……不用身体去体会是不行的。"丸目回答，"只有与我的刀交锋过才可能克服这差距。而且五年前那次对决，不分出个胜负的话，你心里也不甘心吧？"

"……我明白了。我也想看看，这五年来，到底和你之间的差距变得有多小了。"

间隔了五年的战斗再次展开。但这一次，双方的实力发生了根本性的逆转，在各种生死考验中桐生用自己的双刀已经足以应付任何一个敌人，力竭倒地的变成了丸目长惠。

"是你赢了，宫本阁下……"丸目喘着气，却看到一只手伸到面前，他抬起头，正迎上桐生和善的目光。

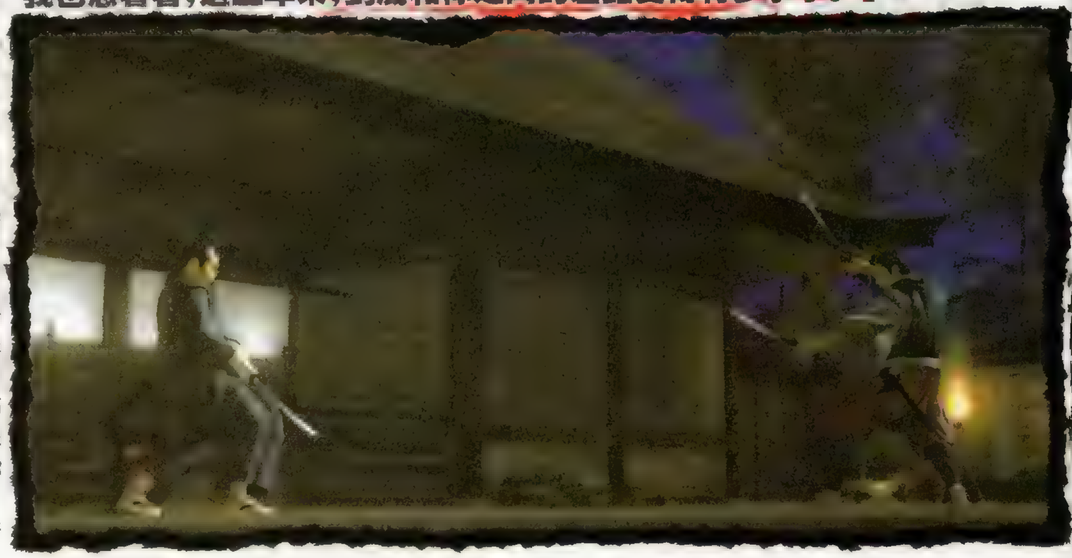
"我要感谢你……绝不是偶然的，石舟斋，遥，浮世，吉野，真岛，光悦，伊东……能在人生里遇到这些重要的人，都是因为你令我去了关原。"桐生认真地道，"因为关原，我才能遇到这些人，展开自己新的人生，我对自己选择的道路……从未后悔。"

"是吗，听你这么说，我已经没什么好担心的了。"

"嗯，我这就要回祇园，拜托你转告石舟斋先生。"

"珍重，宫本阁下。别忘了新阴流的剑技啊。"桐生的身影已经消失了，丸目还站在原地。终于，他抬起头，似乎是对月亮说着："宫本武藏和佐佐木小次郎吗……老天会让哪一边赢呢？"

「五年前那次对决，不分出胜负的话你心里也不甘心吧？」
「……我明白了。
我也想看看，这五年来，到底和你之间的差距变得有多小了。」



最终章 巖流島

龍が如く 見参 KENZAN!

一周后。

“啊，伊东先生……”依然是躺在床上的桐生朝伊东挥挥烟管致意，这让伊东非常不满：“怎么这么没力气。今天明明是吉野赎回身的庆功喜宴……喂，你是在意阿遥吗?那孩子自你从柳生回来就不见了。”

“嗯……”桐生没精打采地坐起来，“京都到处都找了，连影子都没看到。”

“好了，那孩子多半是像最初来这里时候那样，很有精神地在努力着什么吧?”伊东倒是非常想得开，“你今晚就暂时忘记阿遥的事情，喝个痛快好了。”

鹤屋今晚依然灯火通明，但气氛略有不同，因为这是赫赫有名的吉野太夫最后一次演出。看着吉野的舞姿，桐生嘴角不自禁地露出笑意。不过，他还是牵挂着别的事，忍不住问老板娘：“有遥的消息吗?”

“没有啊，那孩子已经是自由身，我们也没理由去找她。”

“那你知道她离开的原因吗?”

“哎呀，老板你真是意外的迟钝哦，遥是在知道你为吉野赎身后不见的哦。”

「扬羽……我走了。」

“那孩子，想阻止我也不用失踪……”

“阿遥虽然年纪小，也算个女人吧?”鹤屋老板娘这句话让桐生又心烦起来，一个人来到室外抽闷烟。就在这时候，他看到了一个人。

“又见面了，武藏。”小次郎冷冷地道，“别紧张，我这次是来跟你聊天的。已经和我父亲见面了吧?”

“嗯，五年前的真相，已经知道了。”

“那么，你还想和我打吗?”

“不，已经没有战斗的理由了。”

“哈，那么，如果把那个叫遥的少女算上呢?”小次郎观察着桐生的表情，“不错，根据天海的命令，她现在在我们手里了。”

“你们要杀了她?!”

“刚好相反，天海想利用她的血脉展开新的计划，你也知道遥是结城秀康的女儿吧，天海想用她来推翻德川秀忠。”

“他想要谋反吗?”

小次郎哼了一声：“五年前，我们在天海的指示下除掉了秀康，天海因此成了秀忠手下最有权势的人物。但是逐渐的，秀忠开始对兄长的死产生怀疑了。所以天海打算动手制造一个新的将军，而流着德川家正统继承者血脉的遥是最好工具。”

“那遥现在在哪里?”

“长门国，离陆地一里左右的孤岛，严流岛。”小次郎一边转身一边答道，“想救她，就去那里。”

“等一下，为什么要告诉我这个?”桐生追问道。小次郎停下脚步：“我想作为‘柳生宗矩’继续活下去。所以宫本武藏……我必须要打倒你。”

桐生默然不语，小次郎则继续说下去：“在关原和你战斗后，我属于‘柳生宗矩’的剑士灵魂逐渐苏醒，我现在已经厌倦了当天海的手下，但是只要还有强敌，‘佐佐木小次郎’这个幽灵就会出现，所以我必须要打败你这个最强的敌人，从而彻底结束剑士佐佐木小次郎的历史……宫本武藏，我在严流岛等你。”

次日清晨，桐生推开龙屋的大门，不无留恋地回头看去。扬羽依然在熟睡，面容平静，似乎梦到了什么幸福的事情。桐生整理好行装，轻轻地在女子脸上一吻：“扬羽……我走了。”

他再也没有回头。

数日后，长门国 下关冲

“客人……真的可以吗?”海中的一叶小舟上，船家正提心吊胆地问着雇主，“上面的大人一直强调不许接近那座岛啊。虽然您出钱很多我才答应，但现在我也真的有点害怕啊。”

那个腰间插有双刀的武士看了看前方，又闭上眼睛：“没关系，继续前进。”

一阵波涛震碎了海面的薄雾，命中注定的小岛出现在前方。严流岛，这个名字在今天之后将会成为传说之地。

严流岛上只有波涛拍岸声，似乎并不像小次郎说的那样机关重重。桐生跳下小船，向岛上行去。

“宫本武藏，等你很久了。”佐佐木小次郎就站在岸边，他指指背后岩山上那道门，“叫遥的女孩就在里面，不用担心，她没有危险，你如果打倒我就能去救她!”

桐生看着小次郎的架势摇摇头：“小次郎……我不止是为了遥才来的。我们现在是作为剑士站在这里。”

“那又怎样?”

“你和我的战斗，是佐佐木小次郎提出的，‘剑士的对决’吧。”桐生认真地说，“我也是为了对自己人生有个了断才来。我要打倒你，结束‘宫本武藏’的剑士人生，然后，以‘桐生’的身份把她救出来。”

小次郎皱皱眉：“你为什么对她要做到这个地步?”

“遥——让我认识到了崭新的人生道路。我现在会在这里，都是托了她的福。”桐生缓缓拔出双刀，“来吧，决一胜负吧。为了关原，还有，我们的战斗……!”

小次郎握紧长刀：“来了!宫本武藏!”

这是两人生平最激烈惊险的战斗，不

严流岛，这个名字在今天之后将会成为传说之地。

「来吧，决一胜负吧。为了关原，还有，我们的战斗……！」

管是哪边都竭尽全力使出所有的技巧，试图给予对方致命一击。没有漏洞，没有花招，只有真正的强者能够获胜……随着一声清脆的金属碰撞声，最终是小次郎的长刀被击飞，宣告了战斗的结果。小次郎咬着牙看向武藏："干什么，还不杀了我！"

武藏收回了刀："我以宫本武藏的身份，打败了佐佐木小次郎。那就足够了。"

小次郎翻了个白眼，躺倒在沙滩上，无聊地看头上海鸥飞过："我说，你从哪里知道我的剑术的？"

"丸目先生让我用身体记住的。"

"原来如此，我的剑术被看穿了啊……"小次郎扭头看看和他一样躺在沙滩上的桐生，"是我输了……武藏，你的剑让我明白了，我还有必须要做的事情……"

"唔？"

小次郎站起来，向桐生伸出手，桐生没有拒绝。

"我以前一直认为新阴流是最强的，但是……你的剑超越了它，所以我有让新阴流重新变为最强的义务。我要作为柳生宗矩把新阴流流传给后世。"小次郎看向桐生，"好了去吧，武藏，把那个女孩……"

小次郎胸口突然爆出一团血花，顿时倒地。那扇门处传来了熟悉的声音："了不起的友情呀，小次郎，你既然不肯为我而战，就只有把你当废物处理了……真是，老老实实当影子不好么，就是太执着于剑道，你才会落到这个下场！"

"天海……！"桐生狠狠地看去，对方只是嘿嘿一声："你想靠一个人抗衡我？"

又是一个陷阱。早有准备的士兵们纷纷从藏身处涌出，这是比关原时更多的伏兵。但桐生依然没有放弃："敢愚弄我朋友的生活方式，你这不可原谅的家伙！"

天海哈哈大笑："傻瓜，什么朋友，生死厮杀后还能产生友情？太可笑了！"

小次郎环视密密麻麻的敌军，咬咬牙："没用的，武藏，快趁现在逃走吧。"

桐生重新抽出双刀："要是逃走，和你的战斗不就没有意义了吗？我今天要在这里完成宫本武藏的人生对决，再作为桐生一马之介活下去……而且，我不能丢下遥，不然，作为桐生生活的日子，全都成了谎言。我希望遥能记住这一切，所谓宫本武藏的人生——'只会相信剑的人，最后会被剑贯穿'，而且，决不屈服。做不到这些，我就无法作为桐生一马之介活下去！"

"你还想做什么？"天海大为诧异，"要逃还不趁现在吗？"

"南光坊天海……我要杀了你！杀了你，夺回遥！"天下无双的双刀再度扬起，持刀的男子将敌人完全不放在眼里："我是二天一流，宫本武藏！天海，觉悟吧！"

随着包围圈中那个男子的攻势，天海的脸色越来越难看，最后终于拉着遥仓皇逃进门内，但嗜血战鬼依然紧追不舍。

"没，没想到会被逼到这一步……"逃到最高处的天海看了看眼前的悬崖，又回头看看那个男人，决定再试一次："宫本武藏，你是天下无敌的剑豪，比那个小次郎还强！怎么样，和我一起创造天下吧？对了，让你当幕府的新剑术老师怎么样啊？那可是全天下的剑术老师哦！"

宫本武藏没有停下，倒是遥趁天海不备挣脱他逃到了武藏身边。

"不够吗？那，那么给你封城！呃，还有授潘！家老的位置也可以！"看对方似乎有

所犹豫，天海松了一口气，"对了嘛，就这样子……聪明人才可以活在世上……"

武藏冷冷地举起刀："别费劲了，我只想要杀了你！"

"笨，笨蛋！就算打倒了我，天下也不会改变！我的同伴在国内遍地都是，只要再过不久，你就会明白我的力量……"

"无所谓……这就是我相信的道路。"

"愚蠢的男人……那么，我就杀了你吧！"天海突然面色狰狞地掏出一把火枪，"让你看看我南光坊天海力量的可怕！"

武藏只是不屑地一笑。不消片刻，天海就被他打到半死。在武藏要使出最后一击时，一个声音传来："住手！"

"秀忠大人……"天海惊讶地抬头。

"宫本君，那个男人要由我来……我全都看到了，哥哥的死，还有这座岛的事，都是你干的！"现任幕府将军德川秀忠拔出刀，一步步走到天海面前，"我太信任你了！为什么当初不再多一点怀疑呢，为什么……我没有听进哥哥的忠告呢？"

"你你假惺惺什么！"天海绝望地大喊，"代替你这傻瓜，把幕府变成现在这么强大的，可是我啊！"

"是啊。所以，我来承担责任。"秀忠冷冷地道，"我要杀了你，重建国家！"

一直旁观的武藏出声了："您不可以杀他，秀忠大人。您要以干净的没有杀过人的身份，创造没有人杀人的国家……您哥哥，到最后都还在关心您的事，所以，不能由您来杀。"

秀忠沉默着，哭出声来："哥哥……"

武藏回过头，露出笑意："遥，我迟到了。不过不要再乱跑了。"

遥跑到他的身边将他一把抱住："叔叔！"

"真是天真的家伙们！别以为就这样全部都结束了！"一个尖厉的声音大声喊着，"南光坊天海是不死的，我是不死身！看看那个！"

武藏和秀忠愕然看向海面，有无数的战船正在驶来——全是天海的军队！

"他们都是我的同胞！他们是继承我意志的男儿，会在这座岛上把你们统统杀死，然后新的幕府由我来创造……唔啊啊！"天海的叫嚣嘎然而止，鲜血从胸口喷出，他扭头看去："小，小次郎……"

小次郎捂住伤口，厌恶地看着这个家伙："谁要继承你的意志，给我消失吧！"

"天海死了……已经没有跟他们战斗的理由了吧……！"望着潮水般涌来的敌军，秀忠也有些慌乱。

"不，他们是继承天海意志的人，就算天海不在了，他们也依然打算夺取秀忠大人的性命，颠覆幕府。"武藏说着回过头，走到遥的面前，"我去了。你和这些人一起离开这座岛。听我的话，拜托了。"

小次郎瞪大双眼："你……难道想一个人跟他们……？"

"……不要，我不要那样！叔叔！"遥一下子明白了武藏的打算，死死抓住他，"呐，求求你！一起逃走吧！你不是说哪都不去了吗？呐，叔叔！"

"谢谢你，遥。"武藏蹲下来抱住她，"你那天给我的'一两'，改变了我的人生。遥……我喜欢你。是你给了我新的人生。所以这次，要轮到我给你崭新的人生。"

"叔叔……"

武藏微笑着站起来，回头面对着正朝他们冲来的滚滚敌军，高举双刀，他自信的吼声传遍整个战场："二天一流·宫本武藏在此！统统放马过来！！！"

十年后。一所宅院里，现任德川家剑术老师柳生宗矩正在对一群武士训话："明天和大阪的战斗即将开始，我向这里的诸位下达重要任务——将囚禁于大阪城的秀忠大人的公主'千姬'救出来！这是非常危险的任务，有没有志愿者？"

沉寂片刻后，一个武士站了起来："我……我自愿前往。"

宗矩看看他："真的没问题吗？"

武士点点头："我不是为了半吊子的名声才来的，我要一往直前。而且……我也想要像那个人一样生存，像过去拯救了这个国家的那个人——宫本武藏那样！"

这个名字就像有一种莫大的感染力，武士们一个个站出来："我去！""我也去！""还有我！"……

"你的灵魂——永远不死……"在这些士兵们身后，一个左眼戴着眼罩的武士挂着微笑，对天上明月说着，"喂，看到了吗？武藏兄弟。"

「遥……我喜欢你。是你给了我新的人生。所以这次，要轮到我给你崭新的人生。」

高达无双典藏攻略

基本操作

十字键 / 左摇杆	控制机体前进的方向
右摇杆	调整视角，配合左摇杆前进可以迅速转向且始终保持视角在前
□键	通常攻击
△键	CHARGE 攻击 / 选人画面时更换造型
○键	无双 SP 攻击
×键	冲刺 / 受身
L1 键	防御 / 受身
R1 键	跳跃
R2 键	切换地图显示模式
START 键	进入菜单
跳跃中×键	机体变形（仅限可变形机体）
SELECT 键+START 键	游戏复位，在 HARD 难度下 S/L 大法会经常用到

游戏主菜单说明

OFFICIAL MODE

原作剧情模式，在该模式里可以使用阿姆罗（アムロ）、卡缪（カミ－ユ）、捷多（ジュド－）、夏亚（シャア）、哈曼（ハマ－ン）和希罗克（シロッコ）六个角色，并且整个关卡流程会依照原著剧情展开。每个角色都有 2～4 关，该模式通关后则可在 ORIGINAL MODE 里使用以上六个角色进行原创模式。

ORIGINAL MODE（オリジナルモード）

以谜之惑星为战斗舞台的原创剧情模式，在这个模式中可以选择许多非 UC 系的机师和机体进行战斗，另外在 OFFICIAL 模式中通关的 UC 系机师也将在这个模式下展开全新的故事。原创模式中每个角色固定关卡数为五关，合计可使用角色数多达 18 名。

VERSUS MODE

玩家对战模式，可供两人进行对战，该模式分为三种对战方式 NORMAL MATCH（一对一普通对战）、MUSOU MATCH（先与杂兵战斗提高能力后再进行对战）、SHOTDOWN CONTEST（击坠数竞争）。

GALLERY

画廊模式，在该模式里可以查看游戏的战绩以及机师、机体、战舰、个性台词的资料收集完成度。

OPTION

游戏系统设定

RESTART

读取游戏中断记录

战况确认画面

在战斗中按 START 键就能够进入战况确认画面，当中能够提供不少对玩家有帮助的信息。

Player Info 玩家情报：玩家可以在这里查看到自己选用机体和角色的能力，并且按□键和△键能够进一步确认出招表和所装的芯片以及技能。

Unit/Field Info 战场情报：进入后可以很快确认战场形势，根据 L1、R1 键的切换势力功能可以准确的将需要优先击破的敌人或者需要优先保护的我方定位。

Victory Condition 胜利条件：可以确认当前任务下的胜利条件，有时胜利条件会根据战场的各种 Event 而发生改变。

Mission Log 任务记录：分为全体、战况、台词、名台词四种。玩家可以在这里了解从任务开始到目前的任务进度以及战场形式，以便制订过关策略。

Interim Save 中断记录：可以进行战场存档，之后在菜单画面选择“再开”可以从存档时的地方开始，敌人配置、血量以及战场情况都会被记录下来。

Main Menu 回到主菜单：直接返回标题画面，注意一旦返回则当前关卡所获经验值、道具、技能均会消失。

Resume 回到游戏：和直接按×键恢复游戏没有任何区别。

战斗画面说明

因为 PS2 画面效果不佳，故采用 PS3 画面作为说明

A 敌人情报，显示战斗中敌人机体名字以及剩余的耐久力

B 能力强化槽，显示当前玩家使用机体获得的能力强化效果剩余时间（红色为攻击力 2 倍、绿色为防御力 2 倍、蓝色为速度上升 30%）

C 无双能量槽，显示当前的无双能量，无双值加满后按○键即可发动无双攻击，图中为无双能量槽成长到 LV3 后的状态

D 推进器能量槽，显示当前剩余的推进器能量，在使用跳跃，突进和空中受身以及变形的指令时都会减少推进器能量，未使用上述指令且机体没有在空中的情况下即会自动回复。推进器能量全部用完后机体会进入 OVER HEAT 状态，该状态下推进器能量槽会强制回复至初始状态，而在这个过程中该机体无法使用跳跃，突进，空中受身和变形指令。

E 无双攻击等级，显示使用无双攻击时的无双攻击等级，图中为可以使用无双等级 3 攻击的情况

F 耐久力槽，显示玩家使用机体的耐久力，耐久力在受到敌人攻击时即会减少，根据残余量的不同颜色也会有所变化（蓝色→橙色→红色），耐久力减为 0 时则会 GAME OVER。

G 据点耐久力，击倒敌方据点内的敌方机体即可减少据点耐久力，据点耐久力在减为 0 后则能占领该据点，注意部分据点在耐久力减为 0 后会出现守备队长，此时则必须将守备队长击倒即可占领该据点。

H 邻接据点数，方格数表示与该据点相邻的据点数量，其中绿色方格表示与该据点连携的据点数量（即相邻的相同势力的据点数量）

I 战场缩略地图，按 R2 键可以将玩家所在为止的地图扩大显示（绿色三角：玩家机体 ■：队长机●：普通机体 扇形：战舰）

J 显示当前玩家击破的机体数

招式分析

□×4～12。机体等级 1 时可以连续攻击 4 次；机体等级 6 时可以连续攻击 8 次；机体等级 10 时就可以连续攻击 12 次。每 4 次攻击为一套连招，12 连击实际上就是无硬直将普通攻击 4 连击重复 3 次，第三次打完后会强制停顿下来。总的来说，12 连击在 HARD 难度下配合泛用型芯片组合就能够很放心的和 BOSS 硬碰硬。当然 BOSS 很多时候也许会受身，此时我们就需要 C 技来将 BOSS 的的受身打破。

△。高达无双里的 C1 实质上就是远程射击，除去高达艾比安的鞭子攻击以外，其余所有机体都为进行远程攻击。游戏中大部分的机体 C1 都为光束射击，配合机师技能"精密射击"可以有穿透的效果，C1 作为远程攻击技能往往都有牵制敌人的效果，而在单挑 BOSS 的场合下也可以配合强化射击的芯片活活将 BOSS 屈死，总体来说，C1 是比较趋向于对 BOSS 专用的 C 技，而在杂兵群的场合下显然用范围攻击是明智的选择。

□ →△。从常规意义上讲 C2 应该是比较特殊的招数，通常以对单体为主，属于辅助技能，在游戏当中出招率应该不会太高。本次高达无双对于 C2 的设定并没有什么特别出彩的地方，除去卡碧尼和 Z 高达以外，其余机体的 C2 多少没有太大的存在感，相信如果不是刻意追求招数研究的玩家往往在按 C2 时都会不自觉的按成 C3。对于 C2 有部分招数自带浮空性能的刻意善加利用，比如扎古 2 的"升龙拳"。游戏中大部分的 C2 判定都十分的快，非常适合配合冲刺攻击将敌人单体迅速击倒，这在面对希罗克、武者高达这样没有硬直判定的敌人时会有不错的结果。

□→△ →△。C3 也基本上都为敌单体专用攻击，当然也由部分机体的 C3 具备范围攻击（比如武者 MK2）C3 通常都以多段攻击构成，虽然每一段威力都不算太大，但是一套连续技打下来往往能够使得敌人浮空并且继续做出追打动作，所以 C3 成为玩家打击 BOSS 的主要手段。

□ →△→△ →△。C4 大部分就是用来清杂兵的了，冲入敌人据点，面对密密麻麻的杂兵群，一阵 C4 下去，配合无双特有的打击感和无双槽瞬间涨满的声音，实在是非常让人爽快的感觉，本作当中大部分机体 C4 都是针对清理杂兵设计的，特别是武者高达和卡碧尼的 C4 全方位判定，更是将 C4 的特点发挥的淋漓尽致。当然 C4 除了在杂兵场合下非常顺手外，在面对 BOSS 时也有很大的作用，由于大部分 C4 都附带吹飞效果，使其在命中 BOSS 后能迅速将其击倒，以求给予玩家足够的时间来调整自己的站位和节奏。

L1 键。机师需装备"カウンタ－"技能，在对手攻击（除无双之外）命中的瞬间（命中前大约 1/3 秒以内）按 L1 键防御，成功的话可以将对手的攻击弹开，令对手造成硬直。反击是比较高级的技巧，盲目使用会相当危险。

×键→□键×3。冲刺攻击是《高达无双》中独特的系统，冲刺攻击可以接在 C2～4 攻击之后，以取消 C 攻击的硬直时间，如此可形成更加丰富的连击招数。在冲刺途中连打□键可增加攻击次数。

○键。无双共分三个级别，随着机体等级增长可自动习得。机体在 1～3 级时无双为 1 级，4～7 级时无双为 2 级，8 级以上时则为 3 级无双。当自机濒死（耐久力槽为红色）或者装备了ハイテンション技能时，无双会变为真无双攻击。另外，特定角色组合在 SP3 级时还能发动固有特殊连携无双（非特殊角色组合只能发动普通连携无双）。

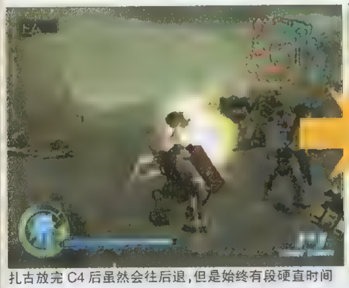
固有连携无双一览

机师	同伴
アムロ	カミ－ユ、シャア
シャア	カミ－ユ、ハマ－ン、アムロ
カミ－ユ	アムロ、シャア、ハマ－ン、エマ
シロッコ	ジュド－、ル－
ハマ－ン	シャア、カミ－ユ、ジュド－
ジュド－	シロッコ、ハマ－ン、プル、プルツ－、ル－
ドモン	东方不败、ミリアルド、プル
东方不败	ドモン、ヒイロ、ジェリド

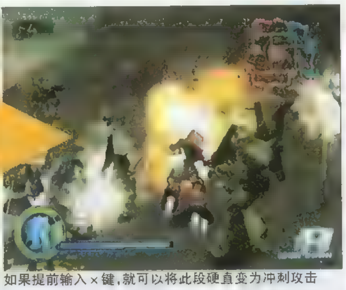
ヒイロ	东方不败、ミリアルド、ジェリド
ミリアルド	ドモン、ヒイロ、プル
ロラン	エマ、プルツ－
エマ	カミ－ユ、ロラン、プルツ－
ジェリド	东方不败、ヒイロ
プル	ジュド－、ドモン、ミリアルド、ル－
プルツ－	ジュド－、ロラン、エマ
ル－	ジュド－、シロツコ、プル
武者ガンダム	武者ガンダムMk2
武者ガンダムMk2	武者ガンダム

实战技巧 1——取消硬直的方法

很多机体的 C 技在出完后都会有破绽让敌人乘虚而入，如何化解掉这段破绽则为十分关键的问题，基本上所有机体都存在 C 技出完后连携冲刺攻击的招式，下面以扎古 2 为例进行说明。



扎古放完 C4 后虽然会往后退，但是始终有段硬直时间



如果提前输入 × 键，就可以将此段硬直变为冲刺攻击

该招数在很多场合下都非常实用，特别是在 HARD 难度下的杂兵堆里，利用该招可以更轻易的将局面打开，同时减少自己受伤的机会。

另外还能取消硬直的方法就是利用无双了，不过在高达无双的世界里，无双的施放时间并非和之前其他无双一般那么随意。通常无双比较常用的施放时间点为自己 C 技或者通常技出完之后，又或者是自己在被敌人击打时未陷入浮空的状态下反击发动。

机师技能

机师技能一共有 36 种，其中有固有技能 14 种，泛用技能 22 种。固有特技为机师自身根据等级自动获得的技能，第一个技能在初始状态就具备，第二个技能在机师等级达到 25 级时自动获得。泛用特技是当机师等级为 3 的倍数时随机习得一种（部分固定等级习得技能除外）。不过，当机师等级达到 30 级之后，在任意难度下任意关卡过关后都会追加一个新技能（固有 & 泛用都有可能），直到所有技能学会为止。每个机师可以装备泛用特技四个（达到 30 级后，所有特技均视为泛用属性），且所有机师取得的泛用特技不能够共享。

固有技能	效果
プレッシャ－	无双最大时，攻击敌人即使敌人挡格也会受到伤害（1/10 伤害）
スマッシュヒット	无双最大时，利用 C 技攻击敌人可以产生防御崩坏效果
ア－マ－ゲイン	无双最大时，给予敌人伤害的 4%可转换为自身 HP
インパルス	无双最大时，特定攻击可附带范围电击效果（普通攻击和冲刺攻击的最终招，C2～4 所有招）
オ－ラバ－スト	无双最大时，单纯冲刺就能将敌人吹飞（空中冲刺或变形亦适用）
スカイアイ	无双最大时，可以全方位防御敌人攻击（普通情况只能防御正面 15 度内的攻击）
ハ－ドストライク	无双最大时，近接攻击 1/6 概率（红血时为 1/3）产生高伤害（杂兵一击必杀、BOSS 或守备队长 1/12～1/3 随机伤害）
スナイプ	无双最大时，使用远距离射击攻击时，有 25%概率（红血时为 50%）对杂兵一击必杀，且杂兵爆炸时可造成范围伤害。但对 BOSS 和守备队长无法发动。
ニュ－タイプ	冲刺攻击中不会受敌人远程射击武器攻击影响，可使用卡碧尼的浮游炮攻击
强化人间	冲刺攻击中不会受敌人远程射击武器攻击影响，可使用卡碧尼的浮游炮攻击
エリ－ト	推近器能量槽回复速度为普通的 2 倍
流派东方不败	红血时攻击力上升 20%
ゼロシステム适应	防御的硬直时间减少一半
ム－ンレイス	击坠敌人 50 机后，随机获得特殊效果（攻击力 x2 or 防御力 x2 or 移动速度上升）30 秒

泛用技能	效果
斗争本能	受到敌人的通常攻击不会产生硬直
精密射击	光束系武器具备穿透性能
サイトオン	射击锁定范围扩大约 2 倍
ショックウェ－ブ	发动无双攻击时周围会产生冲击波
零距离射击	离敌人越近则射击伤害越大，最近距离伤害可增加 50%
メカニックセンス	机体获得经验值上升 30%
パイロットセンス	机师获得经验值上升 30%
カスタマイズ	道具效果增幅，回复量或持续时间变为 2 倍
ハイテンション	非濒死状态下仍然可以使出真无双 SP 攻击
ヒ－トアップ	连击数越高伤害越大（5～19Hits 攻击力＋20%；20～29Hits 攻击力＋50%；30Hits 以上攻击力＋100%）
ノックダウン	LV9 级习得。被玩家无双伤害的敌人必定陷入 POWER DOWN 状态
ガッツ	LV9 级习得。自机不会陷入 POWER DOWN 状态
パリィング	LV9 级习得。受到防御崩坏技攻击时不会防御崩坏
リ－ダ－シップ	LV9 级习得。自军全体战斗力上升
ロンクレンジ	LV9 级习得。近战攻击范围上升 12%
ジャンクハント	LV9 级习得。以 15 连击以上击破敌人后必定会掉落道具（但在 15 连击之前击破的敌人不算）
クロスドライブ	LV9 级习得。强化 C2 攻击（攻击力＋30%，C2 攻击中不容易被中断）
デルタドライブ	LV9 级习得。强化 C3 攻击（攻击力＋30%，C3 攻击中不容易被中断）
スクエアドライブ	LV9 级习得。强化 C4 攻击（攻击力＋30%，C4 攻击中不容易被中断）
ガ－ドクラッシュ	LV17 级习得。一定几率发出强力攻击且敌人无法防御，发生几率和会心一击率相同
カウンタ－	LV17 级习得。在敌人攻击命中的瞬间（1/3 秒内）按下 L1 防御可以弹返敌人的攻击
明镜止水	LV17 级习得。通常情况下无双槽也会慢慢增长

实战技巧 2——快速获得机师技能

等级达到 30 级的机师可以很快刷出全部技能。只要参加任意一场战斗，然后在战斗中故意死亡，这样过关后也一样可以获得新技能奖励。

推荐的技能组合

メカニックセンス＋パイロットセンス：快速升级专用组合，推荐初期装备

ロンクレンジ＋インパルス：格斗型机体攻击范围强化，相当于“真空书＋真空波 or 雷玉”

ハ－ドストライク＋斗争本能：格斗型机体攻击力强化，相当于“斩玉＋铁甲手”

精密射击＋スナイプ：射击型机体射击攻击力强化，对杂兵效果最佳

明镜止水＋ハイテンション：无双攻击强化，相当于“红血常驻＋真无双乱舞书”

スカイアイ＋カウンタ－：防御能力强化，可以比较容易的使用反击，对部分 BOSS 时推荐使用

オ－ラバ－スト＋エリ－ト：移动力强化，相当于“赤兔马＋突破脚”

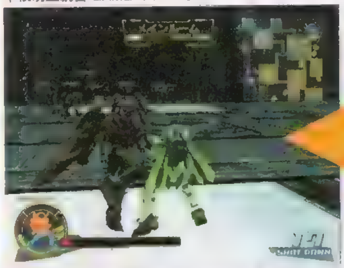
ジャンクハント＋カスタマイズ：道具效果强化，可配合攻击范围强化一同使用

实战技巧 3——关于 S/L 大法

由于本次《高达无双》的中断存档次数不受难度影响，所以在 HARD 难度也可以随意使用 S/L 大法。其中最主要的用途在于当我方即将被连续攻击击破时，利用 S/L 能够 CANCEL 掉当时的敌人攻击。因为在读取中断记录后，敌我双方都从站立状态开始，可以轻松死里逃生。下面举例说明。

基本上在这种情况下如果持续被东方不败的无双技击中很明显就会 GAME OVER 了

千钧一发的时刻迅速按下 START 键进入游戏中断画面进行中断存档



东方不败已经取消了刚才的无双攻击而是以初始状态站立在玩家边上……

按下 SELECT 键＋START 键回到标题画面再次进入游戏

机体芯片

芯片是增加机体能力的重要手段，每台机体在战前准备时都可以选择装备不同的芯片，最多可以装备三个。芯片可以对机体的格斗(FIGHT)、射击(SHOT)、防御(DEFENSE)、装甲(耐久力)起到强化作用，游戏中芯片共有15种。除了芯片种类，每个芯片还对应有一个开发者，一共有5名开发者。也就是说，游戏里一共有75种不同的芯片。

芯片的获得方式为击落敌人队长机(有机师名字的机体)或者据点长(GUARD标志的机体)就有一定几率掉落パーツコンテナ，取得后在过关结算时可以入手，不过每关最多只能取得4个强化芯片。大家可以采用S/L大法保证敌人一定会掉落パーツコンテナ。

获得强化芯片的好坏与游戏难度和关卡难度有关。在HARD难度的最终关获得高质量芯片的可能性会提高，另外30级的机师在任意难度和关卡下都有很高几率获得高级强化芯片。

每个机师都对应有关系较好的开发者，该机师获得那个开发者芯片的几率较高，比如多蒙就很容易获得蕾因的芯片。下面列出机师和开发者获得几率的关系表供大家参考。

使用机师	开发者获得几率				
	テム·レイ	アストナージ	レイン	ドクターJ	ホレス
アムロ	10%	30%	20%	20%	20%
シャア	5%	30%	20%	20%	25%
カミーユ	5%	50%	10%	15%	20%
シロッコ	5%	30%	25%	20%	20%
ハマーン	5%	25%	20%	20%	30%
ジュドー	5%	40%	35%	10%	10%
ドモン	5%	15%	6%	10%	10%
东方不败	5%	25%	40%	10%	20%
ヒイロ	5%	10%	15%	50%	20%
ミリアルド	5%	10%	30%	35%	20%
ロラン	5%	10%	10%	15%	60%
エマ	5%	30%	30%	20%	15%
ジェリド	5%	25%	20%	30%	20%
プル	5%	10%	10%	35%	40%
プルツー	5%	15%	20%	40%	20%
ルー	5%	20%	15%	30%	30%
武者ガンダム	20%	20%	20%	20%	20%
武者ガンダムMk2	20%	20%	20%	20%	20%

强化道具效果一览

强化道具	开发者				
	テム·レイ	アストナージ	レイン	ドクターJ	ホレス
格斗プログラム	F+1	F+10	F+15	F+5	F+5
射击プログラム	S+1	S+10	S+15	S+5	S+5
ガンダリウム合金	D+1	D+10	D+1	D+15	D+10
追加アーマー	A+2	A+12	A+12	A+22	A+32
高出力ジュネレータ	F+1/S+1	F+10/S+10	F+15/S+15	F+5/S+5	F+5/S+5
高机动スラスタ	F+1/D+1	F+10/D+10	F+15/D+1	F+5/D+15	F+5/D+10
リニアサスペンション	F+1/A+2	F+10/A+12	F+15/A+12	F+5/A+22	F+5/A+32
高感度センサー	S+1/D+1	S+10/D+10	S+15/D+1	S+5/D+15	S+5/D+10
射击用センサー	S+1/A+2	S+10/A+12	S+15/A+12	S+5/A+22	S+5/A+32
自己修复型ナノマシン	D+1/A+2	D+10/A+12	D+1/A+12	D+15/A+22	D+10/A+32
オーバーリミッチップ	F+1/D+1/A+2	F+10/D+10/A+12	F+15/D+1/A+12	F+5/D+15/A+22	F+5/D+10/A+32
未来预测プログラム	F+1/S+1/D+1	F+10/S+10/D+10	F+15/S+15/D+1	F+5/S+5/D+15	F+5/S+5/D+10
バイオセンサー	F+1/S+1/A+2	F+10/S+10/A+12	F+15/S+15/A+12	F+5/S+5/A+22	F+5/S+5/A+32
Iフィルド制御装置	S+1/D+1/A+2	S+10/D+10/A+12	S+15/D+1/A+12	S+5/D+15/A+22	S+5/D+10/A+32
制御回路	F+1/S+1/D+1/A+2	-	-	-	-
MUSOUユニット	-	F+10/S+10/D+10/A+12	F+15/S+15/D+1/A+12	F+5/S+5/D+15/A+22	F+5/S+5/D+10/A+32

注：F＝FIGHT(格斗)、S＝SHOT(射击)、D＝DEFENSE(防御)、A＝ARMOR(耐久力)

机体一共可装备三个强化芯片，如果装备相同名称的强化芯片，或者装备相同开发者的强化芯片可获得额外奖励，具体如下：

同名芯片奖励一览

能力	同名芯片2个	同名芯片3个
格斗	+20	+30
射击	+20	+30
防御	+20	+30
耐久力	+37	+56

同开发者芯片奖励一览

能力	テム·レイ		アストナージ		レイン		ドクターJ		ホレス	
	2个	3个	2个	3个	2个	3个	2个	3个	2个	3个
格斗	+1	+35	+5	+10	+10	+15	+3	+5	+3	+5
射击	+1	+35	+5	+10	+10	+15	+3	+5	+3	+5
防御	+1	+35	+5	+10	+1	+3	+10	+15	+5	+10
耐久力	+1	+68	+4	+12	+4	+12	+12	+20	+20	+28

除了上面的普通组合奖励之外，还有一些特殊的组合奖励，可以获得额外能力加成或者极为强悍的能力追加。

特殊芯片组合一览

芯片	效果
未来预测プログラム×2	会心一击的发生率为2倍，伤害增加
オーバーリミッチップ×3	无双SP攻击威力增加30%
Iフィルド制御装置×3	受到光束系射击攻击的伤害减少50%
ガンダリウム合金×3	受到实弹系射击攻击的伤害减少50%
追加アーマー×3	受到实弹系射击攻击的伤害减少50%
Iフィルド制御装置(ホレス)×3	受到实弹系射击攻击的伤害减少50%
高出力ジュネレータ(テムorレイン)×2	受到实弹系射击攻击的伤害减少50%
高机动スラスター(アストナージorドクターJ)×2	受到实弹系射击攻击的伤害减少50%
バイオセンサー(アストナージ)×3	受伤时SP槽增加量+30%
高机动スラスター×2	冲刺移动速度+15%
リニアサスペンション(テム)×3	冲刺移动速度+15%
未来预测プログラム(レイン)×3	冲刺移动速度+15%
射击用センサー(ホレス)×2	冲刺移动速度+15%
高出力ジュネレータ×2	攻击时POWER DOWN发生几率+30%
Iフィルド制御装置(アストナージ)×3	攻击时POWER DOWN发生几率+30%
未来预测プログラム(ドクターJ)×3	攻击时POWER DOWN发生几率+30%
射击用センサー(ホレス)×2	攻击时POWER DOWN发生几率+30%
高感度センサン×2	进入敌据点后该据点耐久度下降速度加快30%
リニアサスペンション(テム)×3	进入敌据点后该据点耐久度下降速度加快30%
制御回路(テム)×3	格斗＆射击＆防御+100
自己修复型ナノマシン×3(ホレス)	耐久力+200

注：某些组合可以拥有复数效果，最终效果还需要加上能力值的奖励部分。

阿姆罗老爸开发的制御回路隐藏效果相当强悍。

据点系统

敌人的据点可以分为三种类型。一种是只需要将区域内的杂兵清除，令据点耐久力变为零就可以占领的通常型据点。第二种先要击破一定数量杂兵，令据点耐久力变

成零，然后再击破出击的守备队长才能制压的强化型据点。最后一种战略型据点需要击破3个守备队长才行。

当一个据点被制压后，相邻的据点会出现"机能下降"的情况，此时该据点内敌人能力下降且移动速度会减慢。另外，我方制压据点并不会获得什么奖励，只有击破守备队长可能会掉落道具。

在HARD难度下，大部分关卡都会出现敌我反复争夺据点的情况。往往玩家前脚刚离开，电脑就把据点压制回来了。相比较之下敌人的据点就厉害多了，一般只要是我方NPC单机冲入敌据点，过不了几分钟就会出现苦战的提示。因此在某些需要保护我方机体的关卡里，必须协助同伴制压敌据点。最后，有些关卡的胜利条件为："将敌人全部队长机击坠"，这也需要玩家一一将敌人据点压制才能达成条件。

实战技巧4——利用变形达成卡缪真结局

机体变形能力在某些时候相当有用，因为移动速度大大增加，我们可以把它当成无双中的"马"来使用。另外，机体变形后仍然可以发动射击攻击。

成功援护后会有信息提示

以卡缪篇OFFICIAL模式最后关为例。如果想达成剧场版结局，本关需要保证高达Mk2（エマ）、アーガマ以及百式（柯瓦特罗）三架机体的安全。初期MK2会在地图左上方出击，而后ヤザン会出现并且对MK2展开攻击，此时玩家需要迅速前往エマ身边进行援护，援护成功后就不会发生ラーディッシュ击沉的剧情。

之后应该立即返回营救アーガマ，解决掉威胁母舰的ダンケル和ラムサス后（中途连ジェリド一并消灭），再次奔往地图正上方支援エマ中尉。解决掉レコア后再前往卫星炮支援クワトロ。最后解决掉哈曼和希罗克即可达成剧场版结局。

本关需要在地图各区域内快速移动，如果不使用变形后的Z高达，很难兼顾各战场。

全机师使用条件一览

机师名称	OFFICIAL 模式	ORIGINAL 模式
阿姆罗（アムロ）	初期即可使用	阿姆罗 OFFICIAL 模式通关
卡缪（カミーユ）	初期即可使用	卡缪 OFFICIAL 模式通关
捷多（ジュドー）	初期即可使用	捷多 OFFICIAL 模式通关
夏亚（シャア）	阿姆罗 OFFICIAL 模式通关	夏亚 OFFICIAL 模式通关
希罗克（シロッコ）	卡缪 OFFICIAL 模式通关	希罗克 OFFICIAL 模式通关
哈曼（ハマーン）	捷多 OFFICIAL 模式通关	哈曼 OFFICIAL 模式通关
多蒙（ドモン）	该模式不能使用	初期即可使用
希罗（ヒイロ）	该模式不能使用	初期即可使用
罗兰（ロラン）	该模式不能使用	初期即可使用
东方不败	该模式不能使用	多蒙 ORIGINAL 模式通关
米利阿鲁特（ミリアルド）	该模式不能使用	希罗 ORIGINAL 模式通关
艾玛（エマ）	该模式不能使用	夏亚 OFFICIAL 模式通关＋罗兰 ORIGINAL 模式通关
捷利德（ジェリド）	该模式不能使用	卡缪 OFFICIAL 模式通关＋希罗（或东方不败）ORIGINAL 模式通关
璞露（プル）	该模式不能使用	捷多 OFFICIAL 模式通关＋多蒙（或米利阿鲁特）ORIGINAL 模式通关
露（ルー）	该模式不能使用	捷多 OFFICIAL 模式通关＋捷多（或希罗克）ORIGINAL 模式通关
璞露茨（プルツー）	该模式不能使用	捷多 OFFICIAL 模式通关＋璞露 ORIGINAL 模式通关＋罗兰（或艾玛）ORIGINAL 模式通关
武者ガンダム	该模式无法使用	初期即可使用
武者ガンダムMk2	该模式无法使用	武者ガンダムORIGINAL 模式通关

全机体出现条件一览

机体名称	使用条件
ガンダム	最初即可使用
シャア専用ザク	夏亚 OFFICIAL 模式通关
シャア専用ゲルググ	阿姆罗 OFFICIAL 模式通关
ガンダムMK2	最初即可使用
Zガンダム	最初即可使用
百式	夏亚 OFFICIAL 模式第一关过关
ジ・O	卡缪 OFFICIAL 模式通关
キュベレイ	捷多 OFFICIAL 模式通关
ZZガンダム	捷多 OFFICIAL 模式通关
ゴッドガンダム	最初即可使用
マスターガンダム	多蒙 ORIGINAL 模式通关
ウイングガンダムゼロ	最初即可使用
ガンダムエピオン	希罗 ORIGINAL 模式通关
TURN Aガンダム	最初即可使用
ガンダムMK2（黑）	同捷利特出现条件一致
キュベレイMK2（黑）	同璞露出现条件一致
キュベレイMK2（赤）	同璞露茨出现条件一致
武者ガンダム	最初即可使用
武者ガンダムMK2	武者ガンダムORIGINAL 模式通关

HARD难度打法研究

HARD难度的主要特征为敌人进攻频率变高，BOSS回避动作更加频繁，清杂兵时掉落的道具几率降低。但是相应的是HARD模式下掉落的机体芯片质量也会很高。下面笔者给大家介绍一下进入HARD模式的准备。

等级：机师等级和机体等级都应该为满级（前者为30级后者为10级）基本上每个机师在NORMAL难度下的原创模式里穿一次版级别就已经很高了。

芯片：芯片是在HARD难度下机体能力获得提升的重要保证，由于初期NORMAL并不能得到多少芯片，所以特殊技能附加的组合就显得十分重要。像リニアサスペンション×3和高出力ジュネレーター×2这样的芯片组合完全可以在NORMAL中花点时间取得。另外值得重视的是，珍贵芯片（每个技术者的第三排芯片）并不是只有在HARD下才能获得，事实上，只要玩家将机体练满级，那么即使是在EASY难度下也有很高概率获得高性能芯片。所以玩家们不妨花点时间在刷芯片上，有了高性能的芯片组合，即使是HARD难度，打起来和NORMAL也不会有太大区别的。

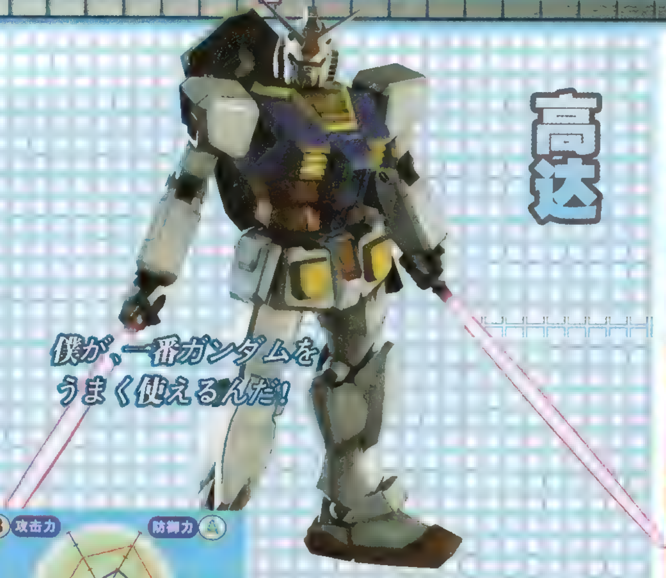
机师技能：机师技能是玩家能否在HARD难度下轻松通关的重要保证，下面针对一些机师技能在HARD下的作用进行说明。

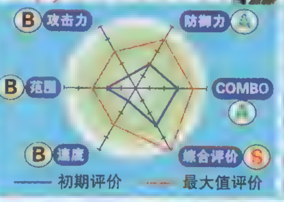
斗争本能：这个技能是所有机体或者机师存活于HARD难度最重要的技能。由于HARD模式下敌人攻击频率明显增加，特别是远程攻击往往就会很直接的把自机的出招给打断了，打断之后自机就会出现硬直从而导致无法施展开来的局面，所以装一个斗争本能很有必要性！否则经常就会因为无法出招而活活被屈死。

ハイテンション：其实这个机师技能有点见仁见智的味道，如果玩家对于濒死打法没有底的话还是推荐装上一个。

カスタマイズ＋ジャンクハント：这个组合其实是比较适合清扫杂兵的组合，为的就是能够有高几率出パワーウエポン。由于HARD难度下掉落道具的几率减小，但是在很多场合下能够获得攻击力×2又会使得战斗变得十分轻松。基本上配合这样的道具组合再加上LV3无双的连击数，一招轰过去地上就会冒出许多道具了。除了加攻的道具外应该还能有大量的HP回复道具，如果玩家比较担心血量问题的话考虑这种组合是不错的选择。

高达





RX-78-2 ガンダム

地球联邦军 V 作战开发出来的 MS，是联邦军最初的 MS。高达的开发集合了[illegible]

全招式解析

C2 C2 技很朴素，只是从左至右斜着砍，威力虽然不俗但范围很有限，往往要在十分贴近敌人的情况下才能命中，不过命中附带击倒的效果，在打 BOSS 时可以依靠普通技的出招迅速将敌人击倒。

C3 C3 技是向前方发射火箭弹，看起来没有什么特别之处，但火箭弹爆炸后有炸裂效果。会使波及范围内的敌人浮空，此时可追打，C3 攻击的威力也很不错，但是需要注意出招时自身周围是完全硬直的。

C4 C4 技为双刀乱斩，基本上正前方一百八十度都能够打得到，且出招时可以调整方向，所以本招用来清扫杂兵再合适不过了。

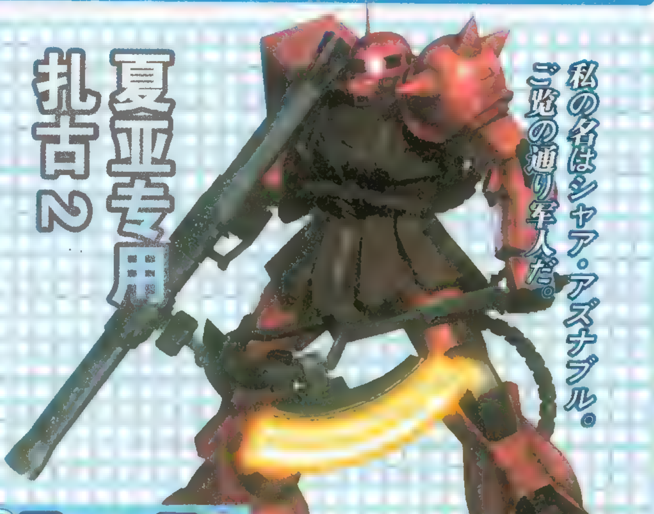
无双 1 以三角戟往前猛戳，对付单体时效果十分不错，注意整个过程是分两段完成，中途可以调整出招的方向，如果能够保证持续命中敌人的话则可使敌人浮空，最后一击即可命中。

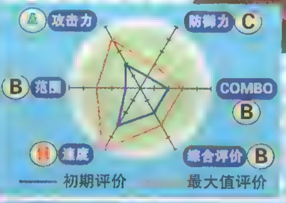
无双 2 2 级无双相对一级无双取消了了"最后一戳"而改为了流星锤的旋转攻击，范围很大且持续时间也不错，无论对 BOSS 还是清扫杂兵群都可以取得不错的效果。

无双 3 向正前方连射一排光束，威力不错，适合迅速压制据点用，对单体 BOSS 情况下推荐用 LV1 或 LV2 即可。

综合评价：RX78 在各方面都表现的很出色，没有太过于霸道的技能也没有太多的破绽，速度感和手感都很到位，非常适合刚上手的玩家，C3 和 C4 打完后都可以利用 X 键追加冲刺攻击，这对弥补 C3 和 C4 背后的空隙很有价值，RX78 的冲刺攻击也很中规中矩，三段连斩比较适合突破敌人的包围。

夏亚专用扎古 2





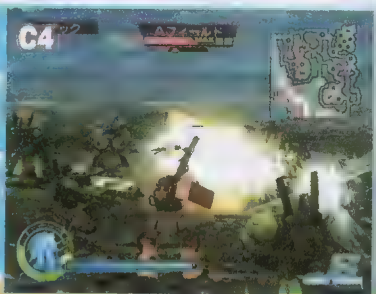
MS-06S ザク2

[illegible]

全招式解析

C2 类似升龙拳的招式，出招快且能使敌人浮空，配合普通技可以打出很高的 COMBO。

C3 与 Z 的 C2 相似，对敌单体有防御崩坏效果，在单挑 BOSS 的场合下会十分有用。



C4 扎古的主力技能，火箭炮的爆风影响比 RX78 和 MK2 都要大，且出招瞬间会往后退，这在一定程度上改善了前面两者 C3 时存在长时间硬直的问题。

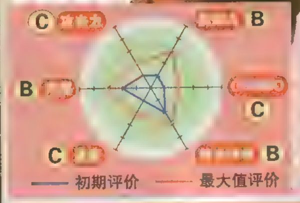
无双 1 扎古的无双 1 很简单，但是范围和威力不错且为全身范围攻击，收招无硬直，对 BOSS 或者对杂兵都十分值得信赖。

无双 2 追加冲刺攻击，配合自动瞄准可以给敌人 BOSS 造成巨大伤害。

无双 3 扎古全弹发射，威力大且范围也很大，但是由于方向散开的所以要想全部命中就要尽可能保证近距离发出。

综合评价：是男人就开扎古，相信很多高达 FANS 都很熟悉这句话。本作中扎古乍看之下攻击范围小，但是操作起来却意外的实用，C4 配合无双使得扎古不存在范围小这个概念。值得一提的是扎古本身的移动速度也很快，虽然不能变形，但是在很多需要来回移动的场合也不会感觉到吃力。另外扎古出招收招速度方面都没有过大的空隙，打起来的手感很行云流水，值得所有扎古党尝试！

夏亚专用 勇士



[illegible]

全招式解析

C2 向前丢出勇士的双头剑，可以攻击前方一定范围内的敌人，但是由于出招过程比较长，在双头剑飞出去的时候容易遭受敌人攻击，不推荐使用。

C3 特征为 3 发光束连射，适用于打击单体敌人，但是对周围的防御就很差，对 BOSS 时牵制作用很强，不仅能够穿透，而且还有自动锁定功能，将敌人打出硬直后再用普通攻击连上一圈是很不错的选择。注意打完后可以配合 X 键向前冲刺。

C4 勇士的 C4 技为向前突进，同时还旋转双头剑，在杂兵群中做曲线运动效果不错，由于勇士本身没有太多范围攻击，大部分招数都是前方的判定，C4 成为勇士解决杂兵积存无双值的主要手段。

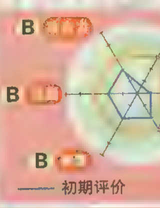
无双 1 勇士的一级无双很简单，就是利用双手剑不断旋转，判定为自身四周且在出招时可以移动，虽然招式朴素，但是对 BOSS 或者杂兵都有很好的效果，在任何场合下都是很实用。

无双 2 末尾增加了一招定点攻击，打 BOSS 会有不错的效果。

无双 3 最后多出了光束散射的招数，范围和 RX78 差不多，适合迅速清场。

综合评价：勇士的攻击速度慢，但是范围比较不错，特别是普通攻击的判定甚至可以延伸至自己的身后，C4 属于对杂兵对 BOSS 都很有效的招数，可以考虑装 C4 强化芯片，之后再配合无双（1 级打杂兵 2 级打 BOSS）可以使得战斗相对轻松些。

高达 Mk2



[illegible]

全招式解析

C2 C2 属于近身向，虽然是从盾里发射飞弹，但是很快便在正前方引爆，对单体时可以考虑利用，毕竟出招速度还是不错的。

C3 C3 属于突进式浮空技，出招速度很快，BOSS 战推荐，注意在突进时属于多段攻击（头部发射巴尔干炮），在出招完时可以按 X 键继续向前继续追打，两招在此动作是基本一致的，不同之处就在于前者为多段浮空攻击后者为单段击倒攻击，手感有所不同。

C4 C4 技很意外的不是自身范围攻击而是实体弹射击，本招和高达的 C3 颇为相似，但是范围要稍微大了些，且出招略快，但是缺点仍然为在进行发射动作时，自身陷入硬直。

无双 1 无双十分传统，双刀乱斩（可控制移动）最后以发射飞弹作为结束动作，无论是清杂兵还是对 BOSS 都可以起到不错的效果。需要注意的是，收招动作十分不明显，往往会出现无双已经放完但玩家仍然觉得无双还在持续的现象。

无双 2 追加火箭炮连射，范围和威力均有上乘表现，无论面对的是 BOSS 还是杂兵群都很实用。

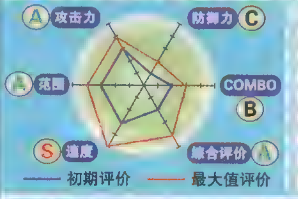
无双 3 追加横向射击，由于仍然是火箭弹连发，所以威力和范围惊人！

综合评价：MK2 相比高达则被削弱不少，首先就是 C 技中没有有效的范围技，基本上都是向前打击的招数，另外 MK2 在速度方面也没有比较出众的表现，整体操作还是以 C4 为主，但是，MK2 的亮点在于 LV3 无双的火箭弹雨攻击，利用火箭弹的爆风产生范围判定来弥补 MK2 没有范围技的缺点。

抵抗すると无驮死にするだけだって、何でわからないんだ！

Z高达

MSZ-006 Zガンダム



[illegible]

全招式解析

C2 C2 稍微有些特殊，机体平移的同时向前发射四枚飞弹，飞弹爆炸后产生的爆风可以将敌人震倒，此招范围较大且威力也不错，在敌机堆里不仅可以横向离脱而且还能对前方造成片杀伤，不过缺点也很明显，在机体平移时没有无敌时间，此时如果背后被敌人攻击则很容易被击倒。不过 C2 的"震倒判定"对 BOSS 的牵制作用还是很明显的。

C3 连续两段腿的旋转踢，范围判定小，适合对付单体的 BOSS，出招收招速度也不快。

C4 C4 属于大范围的清扫攻击，攻击范围几乎覆盖自身周围，出招收招速度方面也很快，Z 可以考虑以此技为主打，辅以 C3 的单体连击，使得 Z 的泛用性很到位。

无双 1 无双是由多段射击动作完成的，无双攻击下发出的光束会比平时单按△发出的光束威力大很多，且具备穿透性，虽然无双时机体本身为无敌判定，但是需要留意的是当无双结束后身后出现的空隙。

无双 2 2 级无双相对 1 级多出了一个移动发射光束的动作，且在发射时对正前方有小扇形范围打击判定，而可以向前移动的行动更是将 LV1 无双的背后空隙的问题给解决了。对 BOSS 使用时最好能提前留一些距离，如果太过于贴近则可能造成冲刺过度从而失去目标。

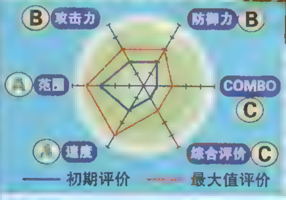
无双 3 追加变形冲刺攻击，威力巨大，需要依靠自动锁定才能完美命中。（当然前提是无双 2 能够持续命中）

综合评价：Z 的速度很快，出招范围也很大，C2 在压制据点时有奇效，打 BOSS 时也可以利用 C2 的浮空连冲刺予以连击，Z 的无双威力很不错，但是注意在放无双时需要依靠自动锁定才能全部命中敌人。

新しい时代を创るのは老人ではない！

百式

MSN-100 百式



[illegible]

全招式解析

C2 为向前发射光束，可以适当的用来远距离牵制敌人，出招收招都很快，配合 L1 挡格可以有不错的效果，唯一让人遗憾的是发射出的激光无法自动锁定敌人，所以往往只能用在杂兵身上而无法对 BOSS 使用。

C3 向上空旋转踢，接着向下斜踢，出招速度很快，且为两段攻击，在杂兵群里使用可以有不错的效果，缺点在于第二段打完收招时会有硬直时间，推荐落地后就直接接无双或者按 X 键冲刺将这段硬直 CANCEL 掉。

C4 招数主要体现在向前冲刺斩之后再来个旋转斩，对付杂兵比较有效，基本上往机堆里一冲无双槽就涨满了，但是由于其冲刺的距离略微长了一些，造成对 BOSS 时往往冲到敌人身后去了的情况。

无双 1 第一级无双基本就相当于 C4 技能的强化版，非常适合清扫杂兵，在一些需要迅速占据处点的情况下，可以发挥巨大作用。但在对 BOSS 时则需要自动锁定来帮忙，注意在发动前预留一些位置，否则即使自动锁定了也会冲过。

无双 2 无双 2 追加了火箭弹攻击，但是没有 MK2 的范围且转向也很麻烦，个人认为无双 2 实用度不高。

无双 3 追加一招超大光束炮发射，持续时间很长且威力很大，对付 BOSS 或者清场都很合适。

综合评价：百式的速度非常快，动作有点类似忍者的设定，笔者认为百式还是走无双路线会打的比较轻松，平时利用 C3C4 积累无双，在没有杂兵单挑 BOSS 的场合下，可以考虑通常攻击打背的手段来争取较长 COMBO 的连技。

[illegible]

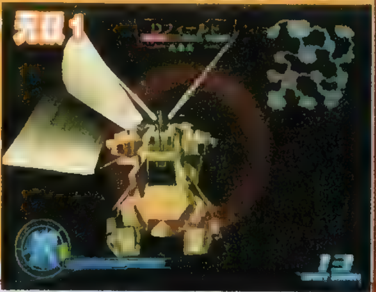
全招式解析

C2 THE O的C2技为2段攻击，除去踢出的那一脚外最后还会追加一个斩击，威力很普通，出招速度不算快，打单体时可以用用。冲入敌机群的场合下不推荐。

C3 向前刺一下之后四把光束剑全开！攻击范围大致为正前方一百八十度，不过配合出招时的移动可以一定程度清扫敌杂兵，收招时有些许缓慢，推荐对单体。

C4 THE O的主打C技，最后一下两把光束剑从两侧向前斩击，同时正前方还有两把光束剑突刺，无论对杂兵群还是打BOSS都有很不错的表现。出招收招方面C4也表现得很不错，虽然THE O的速度本身不快，但是此招却没有明显空隙。

无双1 无双基本就是C4最后一击的强化版本，基本覆盖自身周围270度，且对BOSS伤害也很大，最主要是收招基本没有硬直，出招时注意移动，毕竟背后还是有空隙。



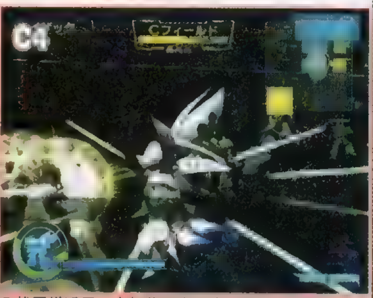
无双2 在无双1的基础上加入了激光乱射，以此强化了对正前方的伤害输出，使得THE O的无双技能在对BOSS当中得到了进一步的强化。

无双3 类似无双1的强化版，威力非常大，注意需要无双第2段将敌人打浮空，因为本招距离相对比较短，所以LV3的无双命中成了很大问题。

综合评价：希罗克的座驾防御很高且不容易被击倒！但是移动速度却慢的出奇，在一些需要赶时间的关卡里需要重点考虑移动的路线。出招时以C3组合C4为主力攻击手段，无双属于对BOSS趋向，在加芯片时可以考虑走防御路线。

[illegible]

全招式解析



C2 卡碧尼的C2很特别，自身原地旋转攻击，范围比较大，在杂兵群里会有不错的效果，但是注意落地后会产生硬直，注意对BOSS时不要被抓住破绽。

C3 向前一拳之后放出光束攻击，攻击自带防御不能效果，对BOSS时有奇效，但是对杂兵群就会破绽较大（身后基本都是空的）

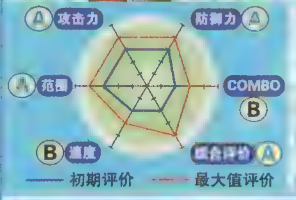
C4 卡碧尼的主力C技能，最后一击为全方位光束攻击，威力不俗且完全没有破绽，冲到敌群里一轮C4基本无双就涨满了。对BOSS战同样适用。出招收招方面也没有任何问题。

无双1 利用浮游炮对前方范围发动杀阵攻击。威力不俗，最后以横斩结束，收招时会有破绽，在对杂兵使用时注意身后，单挑BOSS则没有此顾虑。注意最后一斩可以调整方向，好好利用可以重创敌人。

无双2 最后一斩变为多段跳跃斩，威力有所加强，只是需要玩家不断调整视角与方向。

无双3 增加一招突进攻击，不过由于无双2段经常会跳的太过头使得无双3命中敌BOSS的概率很低。

综合评价：卡碧尼的速度快且C4的范围判定广，无双技威力也不错，可惜只有正前方有判定。普通技方面，利用其出招快的特征，可以利用打背浮空，让敌人无限浮空。另外需要注意的是，如果由非NT或者强化人间机师来驾驶的话，卡碧尼的浮游炮招数会有所变化，例如C4会变为利用手部的光束枪向周围散射激光，而无双1则变为手部向正前方散射大量光束。从整体上讲攻击判定范围都会有所下降。



全招式解析

C2 ZZ的C2有两段，一段为光剑右斩，之后向前发射光束。出招和收招慢是ZZ的特点，所以C2个人在这里觉得没有太大的价值。

C3 同样由两段技构成，先向前双剑突刺，之后放出飞弹向正前方攻击，打单体比较适用，但是招式之间的联系有明显的空隙，很容易被敌人回避之后露出破绽，所以在第三段突刺落空时，一定要迅速调整方向以便第4段的飞弹攻击可以命中敌人。

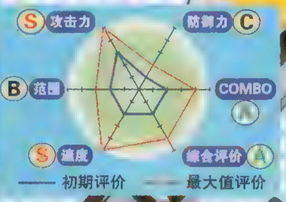
C4 ZZ的C4便是典型的清扫技能，攻击范围几乎覆盖自身三百六十度，攻击威力也很不俗，非常适合在被杂兵包围的场合下或者需要将BOSS吹飞的情况。

无双1 无双一级在范围和威力上都有上乘表现，但是最大的弊端就在于无双出完后的收招硬直，如果敌人没有被击倒则会十分被动。但是如果能够控制无双攻击第2段的头部光束炮将敌人命中且击倒的话则能够一定程度弥补这个缺陷，在对BOSS战时尤其需要注意。

无双2 追加飞弹连射的招数，范围和威力都不错，注意飞弹的飞行轨道为弧形，所以需要把握好距离。

无双3 最后追加一发大功率光束炮，威力很不错，但是必须保证第2段的飞弹攻击能够将敌人打浮空。

综合评价：ZZ的特征就是范围，大功率的光束剑挥舞起C4来可以波及很大的范围，但是出招速度的缓慢，往往招还没出出来就被敌人打断了。ZZ的无双结尾时会出现较大的硬直时间，注意攻击敌BOSS时尽量将其轰的远一些会比较安全。



全招式解析

C2 以回旋踢为特征的招数，可以将敌人浮空，出招速度不错，可作为连续技的起始招数。

C3 两段击拳动作构成的C技，可以对敌人产生防御崩坏效果，不过出招范围很小，仅适合在单挑BOSS的场合下使用。

C4 多蒙的招牌招数，以两把光束剑快速旋转形成旋风，攻击范围很不错，且出招收招速度也很快，非常适合清扫杂兵，对付BOSS可以配合C3破防后形成连续技，注意出招时可以移动，控制好方向即可。

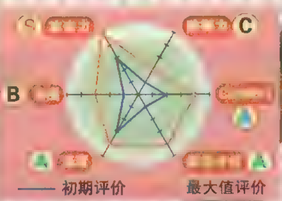
无双1 多蒙的God Finger有点类似投技的感觉，攻击范围为正前方，虽然只有一发，但是威力很不错且出招和收招都非常利索，可以配合之前的C技形成威力巨大的连续技。

无双2 在Finger爆裂之后增加的超级霸王电影弹突进技能，可以小幅度改变突进方向，如果掌握好方向能够全命中BOSS，威力还是很不错的。

无双3 第三段增加为石破天惊拳，威力相当不错，但是攻击范围仅为正前方，所以需要靠第二段的冲刺攻击来调整方向以便能使无双全部命中。

综合评价：神高达的速度非常优秀，且出招收招没有明显硬直，特别是C4用起非常的顺手，注意在使用多蒙的无双时尽量以无双1为主要攻击手段，无双3虽然威力强大但是经常会因为第二段的冲刺攻击移动过头而打偏。

大师高达



GF13-001NH2 マスターガンダム

[illegible]

全招式解析

C2 出招速度很快且带防御崩坏效果，只可惜范围很有限，注意对BOSS战时需要靠近才可以命中。

C3 很明显的对敌单体技，在单挑的场合下可以考虑接无双用用，但是在身旁有杂兵的情况就需要慎重，C3持续事件较长且自身会产生出招硬直，威力也不算大。

C4 十二方王牌大车轮，攻击正前方范围的敌人，虽然范围还不错可是击中敌人的数量判定并不算多，平时用于积累无双槽用。

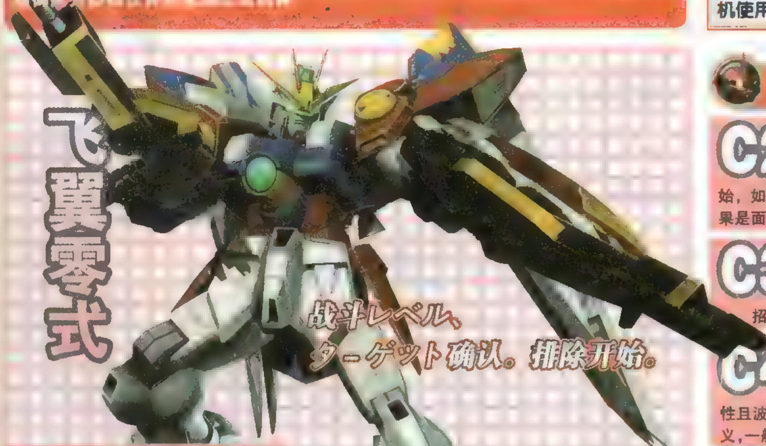
无双 1 DARK FINGER 只有一击判定，威力还算不错，只可惜范围仍然十分有限。

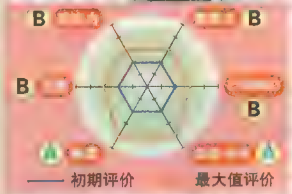
无双 2 追加冲刺攻击，总算使得东方不败有了一招大杀器，无双2出了后不败明显攻击据点效率变高。

无双 3 东方不败的石破天惊拳，判定和多蒙的一致，同样由于第2段不是很好控制方向，导致这一招经常打空。

综合评价：大师高达几乎可以算是纯格斗系机体，在攻击范围方面相比其他机体要差很多。在清理杂兵时建议使用C2或C3攻击，其中C2攻击在对付敌方小队长机体时威力也是相当大的，推荐装备强化专门强化C2攻击的技能。大师高达无双相当强力，特别是升到2级以上的无双，无论是对杂兵或对队长机都相当使用，在对队长机使用时接近后发动无双，之后让其自动追踪就能造成很高的伤害。

飞翼零式





XXXG-00W0 ウイングガンダムゼロ

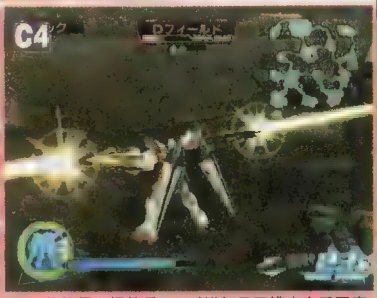
[illegible]

全招式解析

C2 零式的C2技为破防对单体技，攻击范围很小且有收招硬直，可考虑作为连续技的开始，如果是打杂兵群则考虑接冲刺攻击，如果是面对BOSS可以直接接无双。

C3 零翼高达的C3技能意外的是范围攻击，虽然范围不算大但是却很好用，但是末尾收招时落地会有一瞬间硬直需要注意。

C4 ZERO的招牌技能，虽然从范围上看单纯就是十字光束攻击，但是由于光束具备穿透性且波及范围比目测要大，使得这招异常好用，另外值得一提的是C4对增加无双槽也有重要意义，一般冲入杂兵群里来个C4，无双槽就满了，这在面对BOSS加杂兵的场合下非常重要。



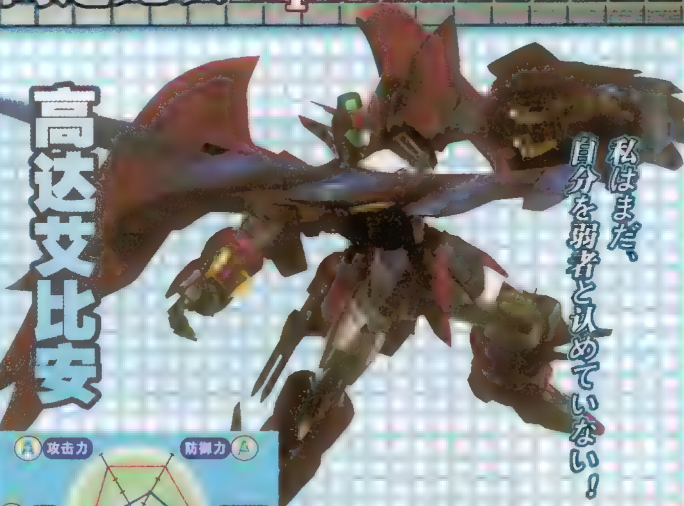
无双 1 用BOSS杀手来形容希罗的无双一点都不为过，威力不仅很大且有浮空效果，再加上可控制方向，基本上只要打中第一下就会全数命中，注意出招前需要近距离靠近，依靠无双开始的特殊破防效果，如果远了则可能会被挡格，当然以C2起招或者单按□*2命中后再连也可以。

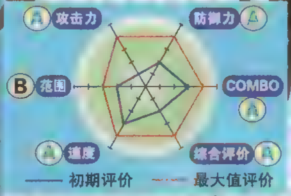
无双 2 无双1的加强型……只是站位为漂浮在空中。

无双 3 追加原地旋转光束扫射的招数，威力十分强大，配合加强射击性能或者提高攻击的芯片，到最后以自己为圆心，光束长度为半径的范围内，都不会有杂兵幸存下来……

综合评价：零翼高达的实力基本上就靠C4和无双得到了完美的体现，很多关卡只要有杂兵拿给ZERO加无双，那么这个关卡就没有难度可言。在单挑BOSS的场合下，尽量先将无双加满，即使是武者高达，也挨不起零翼三个回合的无双攻击。

高达艾比安





OZ-13MS ガンダムエピオン

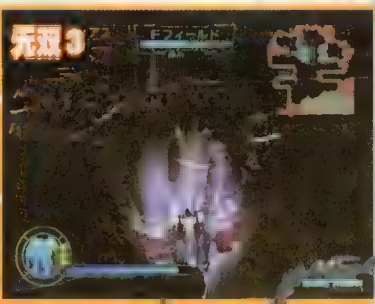
[illegible]

全招式解析

C2 短距离突进将敌人撞倒，攻击带浮空效果，适合对敌单体使用。

C3 2 段光剑突刺，出招速度很慢且背后空隙很大，很容易在第二段时就被敌人打断，虽然自带防御崩坏效果，但是从实用角度上讲并没有 C2 对单体效果好。

C4 捷古斯的招牌技，范围为全身三百六十度，威力也不错，唯一不足的是在出 C4 时会产生两次落地硬直，C4 出完后立刻按 X 发动冲刺技能可以一定程度弥补这个问题，注意第三段固有技出完落地时有可能会被敌人打出硬直。



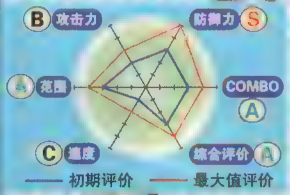
无双 1 类似 RX78 的多段突刺技，威力不错且范围相对 RX78 大了许多，最后以远距离突进结束动作。

无双 2 第二段增加 C4 的强化动作，各人认为这一招并没有太大实用价值。

无双 3 第 2 段衍生为鞭子攻击，最后一段为变形冲刺攻击，在自动锁定的配合下无双全命中的威力使得捷古斯对 BOSS 单体伤害完全改观。

综合评价： 所有机体中唯一没有光束来复枪配备的机体，鞭子的攻击速度不错，但是所有 C 技都存在不同程度的空隙，在有杂兵供给无双槽的情况下可以考虑不断以无双 1 来打击敌 BOSS，在没有杂兵的场合下 C2 和通常技的组合可以优先考虑。

高达 TURN A



WD-M01 TURN Aガンダム

[illegible]

全招式解析

C2 类似"升龙拳"的一段技，对单体有效，可以将敌人浮空后做出追打，威力也还不错。但是落地后会产生短暂的空隙。

C3 倒 A 的招牌技，丢出的手榴弹威力大且波及范围也很不错，而且还是 2 连发，在面对杂兵时可以近距离引爆使得 C3 成为很好用的范围技。对付 BOSS 时可以近身攻击将 BOSS 击倒。

C4 速度很快的范围技，但是范围太小且威力也不大，NORMAL 难度下可以用，在 HARD 下背后明显会出现破绽，攻击时控制方向可以扩大攻击身边的范围。

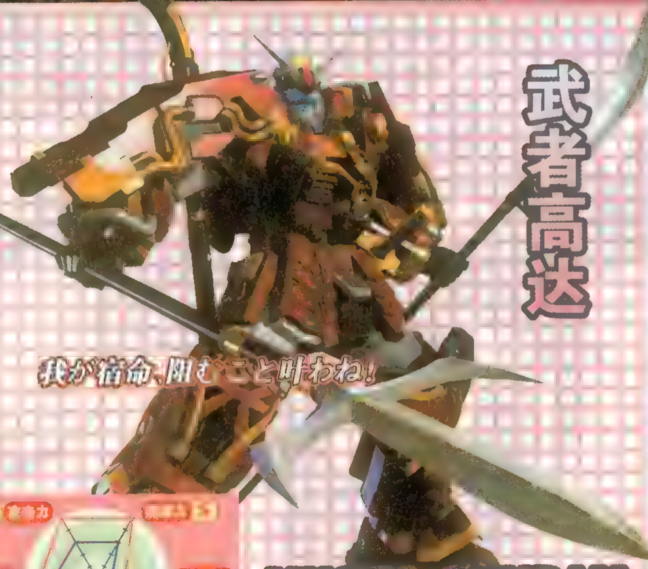
无双 1 倒 A 的无双比较特殊，飞在空中向地面丢炸弹，正因为这个特殊的攻击方式使得倒 A 的无双一般不容易被防御住，LV1 的无双最后会有个散发光束有浮空效果，如果距离很近的话可以继续做出追打。

无双 2 最后一击变为流星锤攻击，有点类似 RX78 的 LV2 无双，范围不错且持续时间也很长，非常适合用来压制敌人的据点。

无双 3 增加月光碟攻击，范围和威力都很强，如果三级无双能够全部命中，造成的伤害还是十分大的。

综合评价： 倒 A 用起来有点难度，没有希罗那变态的范围攻击，也没有多蒙威力巨大的石破天惊拳，不过从招数上讲还是有可取之处，特别是 C3 的 2 连发手榴弹。值得一提的是倒 A 在靠近敌 BOSS 放无双时只要不碰摇杆就能自动锁定 BOSS 令无双全部命中。

武者高达



MUSHA GUNDAM
武者ガンダム

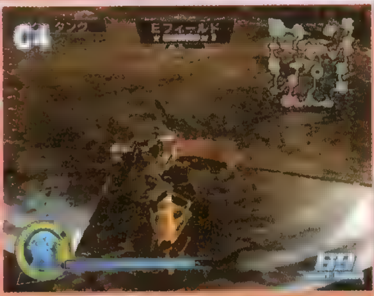
[illegible]

全招式解析

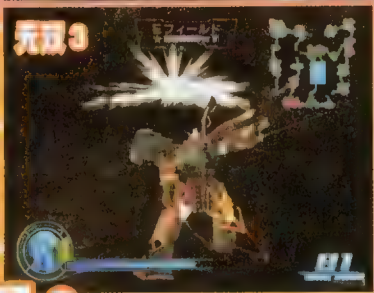
C2 C2 技非常适合对 BOSS 单挑时使用，出招速度快不说威力也很足，另外第 2 段攻击还有正前方一百八十度的范围判定。

C3 以突进为特征的招数，同样是单挑 BOSS 的招数，配合自动锁定可以将 BOSS 从敌人杂兵堆里分离出来，另外 C3 还可以作为逃命用的招数。

C4 武者高达的招牌技能，范围和威力都十分不错，而且本身自带浮空判定，无论是对 BOSS 还是对杂兵都十分值得信赖的招数。



无双 1 原地定点打击技，类似三国无双中周泰的无双，出招时务必贴近敌人以便使得无双能全部命中。



无双 2 类似 C3 的突进技，不过范围要大一些且旋转幅度也不错，配合自动锁定功能使用。

无双 3 增加一招拔刀术，威力不错，速度也很快。

综合评价：武者高达不愧号称是最强机体，速度，装甲，威力都无懈可击，C4 的大范围判定和手感更为全机之首.并且本身自带类似斗争本能的无硬直属性，使得被敌人普通攻击命中也不会产生硬直。总的来说，武者高达是一部集大成的机体，上手度很高。

武者高达 MK2

MUSHA GUNDAM MK-II
武者ガンダムMK2

同样出自 SD 高达系列，在游戏中是作为武者高达的从者存在。武者高达 MK2 使用两把日本刀作为武器，背后还有一把薙刀和一把光束枪可以使用。在战斗中，武者高达 MK2 领悟了本来的目的，否定了武者高达的理念而与其对立，并最终和武者高达同归于尽。

全招式解析

C2 武者 MK2 的对敌人单体专用招数，出招速度很快且具备防御崩坏能力，但是背后空隙比较大，使用时可以和冲刺攻击配合着用，打 BOSS 时如果三段全中且敌人不断受身的话可以一直连下去。

C3 最后一段为全身三百六十度攻击使得 MK2 的 C3 有泛用于打杂兵的趋势，另外值得一提的是，在需要短时间累积大量无双的场合下 C3 的效果要高于 C4。

C4 很简单的拔刀术（有前方范围判定的剑气），范围为身体两侧加正前方，速度很快，威力也很不错，在杂兵群里可以配合 C3 达到迅速清扫敌杂兵的效果，注意收招时的硬直可以利用冲刺攻击来 CANCEL 掉。

无双 1 原地快速突刺，之后以两段斩击结束无双动作，大体判定和 RX78 差不多，不过末尾技的范围明显变大，威力也有所加强。

无双 2 增加一招范围攻击（非常类似吕布的 C3）威力不俗且有效攻击范围很大，非常适合清扫杂兵。

无双 3 和武者高达无双 2 同样的效果，注意发动时不要动摇杆使其自己锁定。

综合评价：武者 MK2 的招数速度都很快，非常适合单挑的场合，但是由于 MK2 本身没有武者那种受普通攻击无硬直的天生属性，使得 MK2 的防御并不算优秀。游戏中武者被定义为“力”而 MK2 被定义为“智”，招数上亦很强烈的印证了这一点。

全机师资料一览

机师	LV1 能力	LV30 能力	初期固有技能	LV25 习得技能
アムロ	F74、S94、D64	F190、S200、D180	ニュ－タイプ	インパルス
シャア	F84、S82、D74	F198、S192、D190	ニュ－タイプ	スマッシュヒット
カミ－ユ	F78、S90、D54	F192、S200、D168	ニュ－タイプ	スナイプ
シロッコ	F76、S78、D65	F191、S191、D178	ニュ－タイプ	オ－ラバ－スト
ハマ－ン	F72、S92、D55	F192、S198、D170	ニュ－タイプ	ハ－ドストライク
ジュド－	F77、S64、D56	F193、S177、D170	ニュ－タイプ	ア－マ－ゲイン
ドモン	F88、S40、D84	F200、S160、D200	流派·东方不败	ハ－ドストライク
东方不败	F94、S48、D76	F200、S168、D192	流派·东方不败	プレッシャ－
ヒロ－	F68、S84、D66	F181、S200、D179	ゼロシステム适应	スナイプ
ミリアルド	F78、S70、D78	F192、S188、D190	ゼロシステム适应	スカイアイ
ロラン	F60、S50、D84	F178、S172、D200	ム－ンレイス	ア－マ－ゲイン
エマ	F50、S68、D72	F158、S180、D192	エリ－ト	スカイアイ
ジェリド	F64、S64、D84	F180、S182、D198	エリ－ト	オ－ラバ－スト
プル	F44、S80、D62	F159、S189、D182	ニュ－タイプ	インパルス
プルツ－	F54、S74、D73	F171、S188、D191	强化人间	スマッシュヒット
ル－	F56、S62、D63	F170、S181、D179	ニュ－タイプ	プレッシャ－
武者ガンダム	F84、S64、D84	F200、S180、D200	プレッシャ－	インパルス
武者ガンダムMK2	F84、S74、D64	F200、S190、D180	スカイアイ	ハ－ドストライク

F:格斗
S:射击
D:防御

全关卡资料一览

在《高达无双 special》中一共有 109 个关卡任务，但是实际上地图却只有区区 15 张而已，很多关卡只是换了一下区域配置和敌人安排。这 15 张地图中，OFFICIAL 模式专属地图有 7 张，分别是：**オデッサ、ソロモン宙域、ア·バオア·ク－、グリプス2-1、グリプス2-2、大气圈、コア3 宙域**。ORIGINAL 模式专属地图也有 7 张，分别是中央都市、忘れられた遗迹、空中庭园、小陨石地带、地下堂、城砦都市群、冰山地带。最后还有一张两个模式的共用地图：**ジャブロ－**。

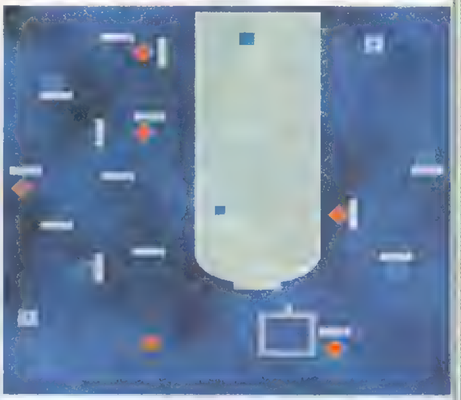
下面我们列出全部 15 张战场地图的道具位置供大家参考。至于每个任务的敌人配置、事件等资料由于版面所限就不刊登了，如果大家在攻略过程中有任何疑问，可以写在调查表上，我们将在下期的研究栏目中集中回答。

◆ SP 回复小 ■ 耐久力回复小 ▣ 耐久力回复全回复 ■ 耐久力回复中

オデッサ

グリプス2-1

グリプス2-2

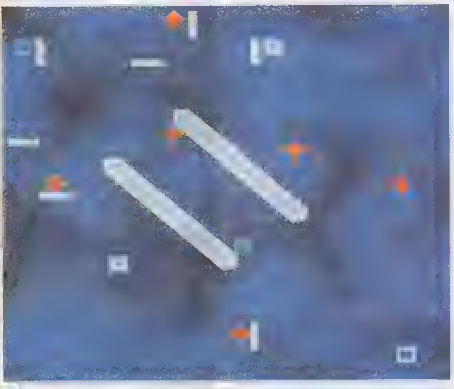


コア3宙域(上)

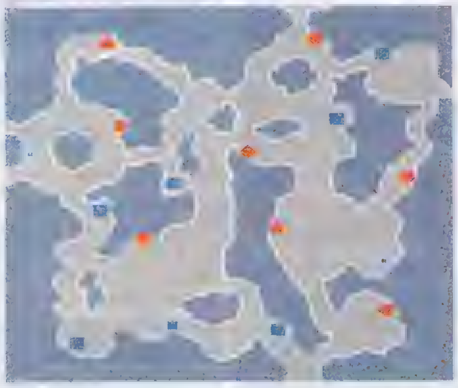
コア3宙域(下)

ジャブロ－

ソロモン宙域

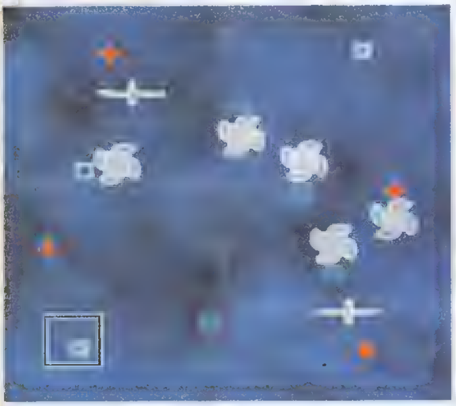


冰山地带

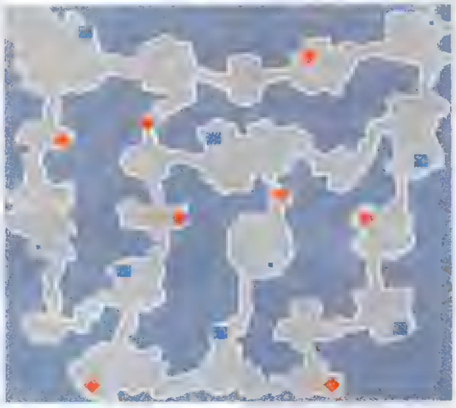


城砦都市群

大气圈



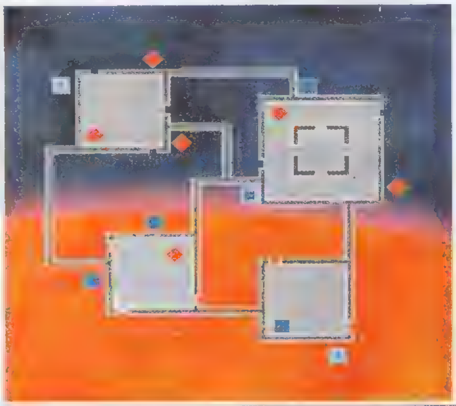
地下堂



空中庭园

忘れられた遺跡

小陨石地带



中央都市

ア·バオア·ク—

高达无双金手指

XP 码

M

F0100208 0000000E

技能全开

00506D49 000000FF

10506D4A 0000FFFF

10506D4C 00000FFF

强化部件全开

40506F50 00050001

00000000 00000000

20506F64 FFFFFFFF

20506F68 FFFFFFFF

10506F6C 0000FFFF

画廊开放

405055B4 00100001

FFFFFFFF 00000000

105055F4 0000FFFF

机体经验值获得后变成满值

2017DF28 24010000

或

2017DF2C 00000000

机师经验值获得后变成满值

2017E160 24010000

或

2017E164 00000000

AR2 格式

M

EC878530 1456E79B

技能全开

3CC7EE71 1456E70C

4CC7EE6E 1456B00C

4CC7EE74 1456E00C

强化部件全开

7CC7F078 1459E7A6

3C978328 1456E7A5

1CC7F08C 61DFB00C

1CC7F090 61DFB00C

4CC7F094 1456B00C

画廊开放

7CC7D6DC 1446E7A6

EF6A8023 1456E7A5

4CC7D61C 1456B00C

机体经验值获得后变成满值

1C826050 3855E7A5

或

1C826054 1456E7A5

机师经验值获得后变成满值

1C826288 3855E7A5

或

1C82628C 1456E7A5

前段时间获悉，万智牌最新的系列《暗影荒原》将在5月初正式发售，而威世智的官网也在前段时间公布了一些暗影荒原中的卡牌图案，从公布的牌来看，在暗影荒原中黑色和红色牌应该会有很不错的表现，比如下面这张Demigod of Revenge，牛蛙个人就相当看好这张牌。呃，闲话不多说了，本期的内容包括"万智牌中'产费神器'的变迁"的最后一部分，和几个晨光的COMBO组合介绍，希望大家喜欢。

Demigod of Revenge
飞行，敏捷
生物～精怪 圣者
B/R B/R B/R B/R B/R
5/4
每当你使用Demigod of Revenge时，将你坟墓场中所有名为Demigod of Revenge的牌移回场上。

注：该牌为混血牌，无论用黑色还是红色都可以支付该牌的法术力费用。

万智牌中"产费神器"的变迁(3)

血玉髓浮雕 MAGIC

神器　3
横置：加B或R到你的法术力池中。

"这石头对我低语着龙焰和黑暗。我真希望当初没把它从沉没的凯尔顿大船之船首雕像把它给撬出来。"～雕刻大师依瑟

大战役系列中产费神器，由于大战役系列的特点是多色组合，所以相应的也就出现了这种可以同时产2种颜色法术力的神器，除了血玉髓浮雕之外，大战役系列中还有4张同类型的神器牌，分别是龙兽镯浮雕(产蓝色和黑色法术力)、海贝壳浮雕(产白色和蓝色法术力)、虎眼石浮雕(产绿色和白色法术力)、巨魔角浮雕(产红色和绿色法术力)。这几个神器由于法术力费用都是3，所以在当时的环境中主要的作用是用来调色，而在加速作用方面就要稍微弱一些。

克罗希司的随从 MAGIC

Crosis's Attendant
神器生物～魔像　5
3/3
1，牺牲克罗希司的随从：加UBR到你的法术力池中。

"克罗希司乃太初龙之眼，看透幻影与黑暗。"

大战役系列中产费神器，由于大战役系列的特点是多色组合，所以相应的也就出现了这种可以同时产2种颜色法术力的神器，除了血玉髓浮雕之外，大战役系列中还有4张同类型的神器牌，分别是龙兽镯浮雕(产蓝色和黑色法术力)、海贝壳浮雕(产白色和蓝色法术力)、虎眼石浮雕(产绿色和白色法术力)、巨魔角浮雕(产红色和绿色法术力)。这几个神器由于法术力费用都是3，所以在当时的环境中主要的作用是用来调色，而在加速作用方面就要稍微弱一些。(另外这个魔像和美国漫画里的《铁人》长得太像了一点)

非瑞克希亚祭坛 MAGIC

神器　3
牺牲一个生物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

"你的生命了无意义，但你的死将荣耀约格莫夫"～萨保·突瓦克

非瑞克西亚透镜 MAGIC

神器　3
横置，支付1点生命：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

"为求胜利，我没有不能舍弃的事物，你也能做到吗？"～萨保·突瓦克嘲笑杰拉尔德

大战役系列中的两张金牌产费神器，都可以产任意颜色的费用，但是在产费时都有额外的消费，牺牲生物和支付生命，就灵活性方面来说，祭坛明显占优，在产费的同时还能作为一个生物牺牲源来使用，而且在产费时不用横置，但是没有操控生物的情况下不能产费，这也是其缺点；而透镜则是在加速方面要优于祭坛，特别是对某些多色的快攻套牌能够起到相当不错的支援。

黑水卵 MAGIC

神器　1
2，横置，牺牲黑水卵：加UB到你的法术力池中。抓一张牌。

"知识的渴求，是否已让你不计代价？"～琉璃大师瓦尼克

奥德赛系列的产费神器，严格来说只能算是法术力费用转色神器，因为用黑水卵产费时需要支付2费，而产出的费用也只有2点，但在产费之上还额外可以抓一张牌，让牌手在转色的同时还能多抓一张牌，保持手牌数量优势，在多色套牌中能起到相当不错的效果。另外，除了黑水卵外，奥德赛系列中还有4张与其同类的神器，分别是苔炎卵、暗血卵、天云卵和曦草卵。

阴影祭坛 MAGIC

神器　7
在你战斗前的行动阶段开始时，阴影祭坛上每有一个充电指示物，便加B到你的法术力池中。
7，横置：消灭目标生物。然后在阴影祭坛上放置一个充电指示物。

秘罗地系列中的一张金牌神器，其产费功能相当"强大"，当然前提是你要有足够的费用将其用出来，然后再用其启动式异能消灭数次对手的生物，那么在每回合你的战斗前的行动阶段就能获得额外的黑色法术力费用了。

五彩玛珂 MAGIC

神器　0
压印～当五彩玛珂进场时，你可以将你手上一张非神器、非地的牌移出对战。
横置：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为压印的牌之任一颜色。

秘罗地系列的强力产费神器，0费即可使用，而且所产生的法术力费用也可以根据当前需要自由调整，虽然还不能与Alpha版中的5个玛珂相比，但是就万智牌近几年所出的所有产费神器中，其加速和调色能力都是一流的，也是近几年最受牌手喜欢的一张产费神器了。

冲劲饰符 MAGIC

神器　2
横置：加1到你的法术力池中。
横置：加R或G到你的法术力池中。冲劲护符对你造成1点伤害。

秘罗地系列中的银牌产费神器，与大战役系列中的浮雕类似，也是可以产2种颜色的法术力费用，但是其本身的法术力费用却要比大战役的各种浮雕低1费，这样就使其加速效果明显优于浮雕，但是同时带来的副作用就是在用饰符产有色法术力时牌手会受到一点伤害(产无色法术力时不受伤害)。另外，除冲劲饰符外秘罗地中还有4张与其同类的神器，分别是控驭饰符、不羁饰符、精进饰符和调和饰符。

玄铁锭 MAGIC

神器 3

玄铁锭不会毁坏（注明“消灭”的效应以及致命伤害都不会将它消灭）。

横置：加一点法术力到你的法术力池中。

玄铁系列中的普牌产费神器，除了可以产任意颜色的法术力之外，玄铁锭本身还不会被破坏，可以说是相当稳定的法术力源，而且把它和上面提到的大战役中的金牌产费神器非瑞克西亚透镜相比较的话，孰优孰劣可以说是一目了然吧。由于玄铁锭是普牌，很容易就能开牌拿到，所以在一些扩充套牌中，大家也是能经常看到玄铁锭的身影的。

守护者雕像 MAGIC

神器 2

守护者神像须横置进场。

横置：加1到你的法术力池中。

2：守护者雕像成为2/2神器生物直到回合结束。

五色曙光系列中的银牌产费神器，除了可以产无色法术力费用外，在必要的时候还能变为2/2的神器生物来进攻或者防御，而且其本身的法术力费用也并不高，虽然进场时须横置，但是就加速效果方面还算不错，可以说是一张相当灵活产费神器。

MAGIC

神器生物～魔像 6

4/4

牺牲拼组魔像：加WUBRG到你的法术力池中。

原是某位神器师的综合素材实验品，今为不同文化间的通译。

五色曙光系列中的产费神器生物，十版发售后在十版中重印。其本身的出现是为了对应五色曙光这个以五色法术力为卖点的系列，配合当时五色曙光中的5个曙光信使和辉映异能，拼组魔像可以起到相当强大的调色作用，除去产费效果，其本身4/4的个头也并不算小，在必要的时候用来进攻和防御也是相当不错的；而在现环境中，如果你打算组一套4色或5色套牌的话，把拼组魔像加入套牌中也许能有意想不到的效果哦。

五色棱镜 MAGIC

神器 2

辉映（用过几种颜色的法术力来支付其费用，它进场时上面便有几个充电指示物）

从五色棱镜上移去一个充电指示物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

五色曙光系列中普牌产费神器，在使用五色棱镜时必须使用有色法术力支付费用才能使其具有产费能力。即便如此，五色棱镜的加速和调色效果也还是相当不错的，举例来说，在第2回合时用2种颜色的法术力使用五色棱镜，使其进场时上面有2个充电指示物，然后在第3回合时使用一个地，加上五色棱镜可以产出的2点任意颜色，在第3回合你就能召唤出相当强力的多色生物了。

波洛斯印记 MAGIC

神器 2

1，横置：加RW到你的法术力池中。

“你有没有用手握过波洛斯印记？ 这印记比外表看起来要沉重许多～因为它承载了厚实的力量与荣耀。” ～阿囤·寇斯

拉尼卡系列中的普牌产费神器，除波洛斯印记外，在整个拉尼卡大系列中（包括十会盟和纷争）还有其它9种印记，每个印记都可以产2种颜色的法术力费用，在拉尼卡这个以多色牌为卖点的大系列中，这10张印记使用得相当广泛，几乎当时所有的多色套牌中都少不了用各种印记来加速或调色。当然，印记也并不是绝对完美的产费神器，其缺点也是相当明显的，第一点是必须要启动费用才能产费，第二点同时产2点费用，在某些时候可能会因为其中一点法术力用不掉而造成法术力灼伤。

光谱探照灯 MAGIC

神器 3

横置：选择一位牌手。该牌手加一点法术力到他的法术力池中，其颜色由他选择。

第一批探照灯是赠送给前来签署十会盟的密使，象征着合作无间。

拉尼卡系列中的银牌产费神器，看上去光谱探照灯和其他产费神器似乎没有任何特别之处，但是这一点法术力可以加给其它牌手，也是至今唯一一张可以给其它牌手加法术力的产费神器。在自己不需要费用的时候，还可以用来在对手回合结束时加法术力到对手的法术力池中，如果对手不能把这点法术力用掉的话，就会遭到法术力灼伤。另外，在2对2的双头巨人的比赛中，你也可以用光谱探照灯为自己的同伴加法术力，使得同伴能够更快的使用出各种强力的咒语。

寒钢核心 MAGIC

雪境神器 2

寒钢核心须横置进场。

于寒钢核心进场时，选择一个颜色。

横置：加一点该色之法术力到你的法术力池中。

非瑞克西亚的杀戮机械已起动，其寒钢核心将活跃的恶毒力量灌注全身。

骤霜系列中的银牌产费神器，虽然只能产一种颜色的法术力费用，但是却可以在其进场时自由选择颜色，使用时只需根据当前手牌的情况来选择合适的颜色即可，虽然需要横置进场，但就当前T2环境来说，寒钢核心算是相当不错的加速产费神器了。

非瑞克西亚图腾像 MAGIC

神器 3

横置：加B到你的法术力池中。

2B：非瑞克西亚图腾像成为5/5黑色，具践踏异能的惊惧兽神器生物直到回合结束。

每当非瑞克西亚图腾像受到伤害时，若它是生物，则你牺牲等量的永久物。

时间漩涡系列中的银牌产费神器，每种颜色各对应有一个图腾像，这些图腾像除可以了相应颜色的法术力费用之外，还能在适当的时候变成生物进攻或防御，而且图腾像变成的生物都是拥有如践踏、先攻以及其它特殊异能的生物，在某些时候可能成为你致胜的关键哦。

联盟遗宝 MAGIC

神器 3

横置：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

横置：在联盟遗宝上放置一个充电指示物。

在你战斗前的行动阶段开始时，移去联盟遗宝上所有的充电指示物。每以此法移去一个指示物，便加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中

预知将来系列中的金牌产费神器，进场后即可马上产费，也可以蓄积充电指示物，然后在下一回合产出两点任意颜色的法术力，加速效果和灵活性都相当不错，在07年底和08年初的一些世界大赛中联盟遗宝就在不少套牌中都有出现。联盟遗宝可以说是这次介绍的所有3费的产费神器中，最好用的一个产费神器了。

春叶鼓 MAGIC

神器 1

横置，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

史别试泥弹鱼试了一下午，终于决定河鳗的声音最好。

洛温系列中的普牌产费神器，由于产费时必须横置一个未横置的生物，使用者必须有操控生物时才能用其产费，如果没有生物的话……这个东西就是一个废物。在洛温、晨光的现开或轮抽比赛中，如果打多色的话可以考虑用这张牌来调色，至于构筑比赛，大家就不要去考虑如何使用这张牌了。

脸红心跳的另一天

——《ToHeart2 AnotherDays》

《ToHeart》作为早期的优秀美少女游戏，在老玩家心中有着很高的地位，也为叶子社（Leaf）奠定了形象基础，成为了一代经典的作品。其续作《ToHeart2》在 2004 年 12 月 28 日于家用主机 PS2 上发售，销量非常不错，首周就卖出 8 万套，对于一个美少女游戏来说这已经是一个非常可观的数字了。

但叶子社并不打算放弃 PC 版的市场，在《ToHeart2》的 PS2 版发售一年后，在 PC 平台上推出了 18X 版《ToHeart2 Xrated》，新增了一个可攻略的女主角，并加入了 H 剧情（非常少，只是在正常剧情最后加了一段而已）。

而今天我们的主角——《ToHeart2 AnotherDays》，是在 2007 年 2 月 29 日发售的外传作品，新增了大量女主角，剧情也是全新内容。相比之前的正统作品，多了很多服务 fans 眼球的内容，剧情也明显开始走卖肉路线，没有什么深度可言。

值得一提的是《ToHeart2 AnotherDays》终于改掉了前作的字盖图模式，这种模式是从最初的电子小说类游戏传延下来的，但现在绝大部分文字类冒险游戏都摒弃了掉了这种模式，因为游戏画面被字挡住实在太不爽了，《ToHeart2》用的就是这种模式，这也是笔者没有把这个游戏玩通的原因。现在《ToHeart2 AnotherDays》终于采用了流行的对话框模式，人物形象和动作得以加强，游戏的整体画面水平也上升了一个档次。

但不得不说的是本作的画面水平相比之前的作品有着很大的提高，叶子社的画师们不知经过了什么特训，各个都深得萌道精髓，笔下的人物一个比一个萌，玩得大家心花怒放，欲罢不能。

刚看到这个游戏的 OP 时，还以为叶子社偷懒连 OP 都没换，但看到小牧郁乃坐着轮椅从坡道上滑下来时，我无语了，后面的 OP 全部被恶搞了。如果你没玩过原作，那么在网上找个视频把原作的 OP 和 AnotherDays 的 OP 都看一遍的话，就知道精妙之处了。

人物介绍

小麻学姐

在 ToHeart2 XRated 中出现的人物，传闻原名为朝雾麻亚子，曾经活跃在学生会中，现在已经毕业，但还是经常身穿校服出现在学校里。现在专科学校学习，目标是成为一名声优（难道还是 Hgame 的声优？）。虽然外表看起来是个 loli，但经常把贵明玩得团团转，斗篷加缭牙的形象萌到极点。

吉冈千惠（吉冈チエ）

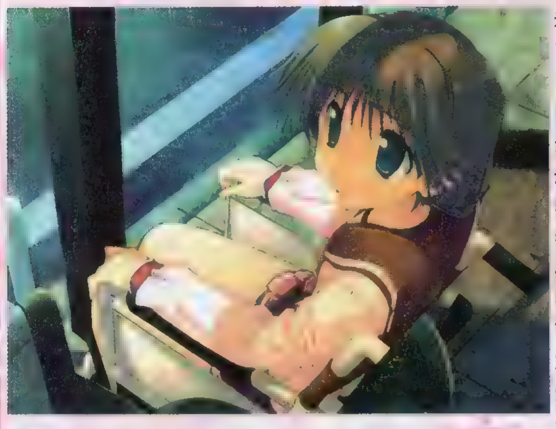
柚原的好友，现在和山田满一起就读于西音女子校，对贵明非常感兴趣，常常以欺负（说是欺负，实际上是性骚扰）贵明为乐趣，虽然举止比较轻率，但实际上是个乖小孩。

山田満（山田ミチル）

柚原的另一个好友，和吉冈千惠同校，性格比较成熟稳重（相对的、相对的……），平时看起来有点酷酷的感觉。她的感情变化一般不会显露出来，属于难以琢磨的类型，嘴巴狠毒。

小牧郁乃

小牧爱佳的妹妹，由于先天性疾病长期住院，最近经过手术治疗，终于可以



进入高中学习了。但是由于小腿肌肉萎缩，无法正常行走，所以坐着轮椅。别看她一副弱小的样子，实际上嘴巴可不饶人，对姐姐不好的人绝对不会放过。

菜菜子

附近学校的小女孩，不知道为什么看上了贵明，并主动向他告白，被贵明当作妹妹看待。自称会使用魔法，虽然从外表到内在都是不择不扣的小孩子，但有着高远的梦想，对自己已经决定要做的事十分执着。

柚原此实(柚原このみ)

原作的第一女主角，本作保留的两个前作人物之一，大家已经再熟悉不过了，贵明的青梅竹马，从小就一直在一起，对贵明是无条件无保留地喜欢。有些孩子气的她还很迷糊，但这种性格也正是她的魅力所在。

河野晴美(河野はるみ)

不知道在哪里见过的人，突然出现并强吻了贵明，而且转校到贵明班上，天天缠着贵明，典型的倒贴型角色。她的身上谜团很多，甚至能轻易打通学校高层的关系，实际上怎么样不得而知。

另一个保留的原作人物，以超高的人气受到 fans 们的喜爱。贵明的青梅竹马，比他大一岁，一直像姐姐一样照顾他，被贵明称为“环姐”。虽然是学习、运动、家事万能型，但也有喜欢恶作剧的孩子气性格。

向坂环

西露法(シルファ)

正式名称为 HMX-17C，姬百合珊瑚开发的机械女仆三姐妹中的最小一个妹妹，比起她的姐姐们，西露法比较沉默寡言，非常的怕生胆小。在移植到现在这个身体之前，一直呆在研究所里没有出过门。

星辰的SRW团

看她头上羽毛状的发饰和那身赤红的盔甲，好吧，她的原型就是女武神＋卡奇娜。海妮的全名是海妮·瓦尔克丽（Henne·Valkyria），和传说中的女武神 Valkyrie 只相差一个字母，最重要的是，她属于有翼人，长着一对黑色的羽翼。海妮使用光束剑作武器，擅长空战和格斗战，声优是桑谷夏子。

萝莉版小魔女，拥有“贫乳”这一稀有体质，战斗方式是骑着扫帚飞行，发射诸如龙卷、暴雪、雷电等各种属性的魔法弹。看着这个角色，总让人不由自主地想起彩京的横版射击游戏。

本月机战总和情报志

首先来看看关于《无限边境》的一些最新情报。这回眼镜厂一口气公布了多名敌方角色，总的来说，女人都非常有味道，男人则不是动物，就是骷髅（以上全部是实话，没有任何夸张的成分）。鼓掌！！寺胖这回真的很上道，男性敌人全是亚人族，毫无美感可言，由此可见，寺胖此次是真的将受众锁定为宅男怪叔叔和百合党爱好者了……因为上面的原因，导致现在星辰看所有敌方女性角色都觉得可以“说得”，毕竟整个游戏里只有男主角这一个帅哥。

拥有 E 杯罩的“大胸器”人鱼娘，和可恩形成鲜明的对比。安居住在海底国家巴尔纳卡奈，是一艘海盗船的船长。虽身为船长，却毫无船长的自觉，怕麻烦的她将所有事物都交给了副官波尼去处理。武器是双手上的两门大型火箭炮，另外还有出其不意的用鱼尾攻击。

红色古铁登场

上次介绍过的蓝色古铁纳哈特拥有一种特殊的变身，当机体出力上升到最大时，全身装甲会由于赤热化而变为红色，于是红色古铁就现身了。不过，这种变身只有在出力达到最高点的瞬间才会显现，当纳哈特发动最强必杀技“切り札”时大家可以看到这一形态。

一看外形就知道她是和阿谢同类型的人造人了。外表上看有点艾基多娜的影子，不过要比艾基多娜萌得多。卡尔蒂娅的主要武器是装备在双手的利刃，采用折叠式造型，有点像《高达 00》的能天使。卡尔蒂娅的声优是铃木麻里子，也就是 kos-mos 的声音，难道这两人还有什么不为人知的秘密？说起来，卡尔蒂娅的脸仔细看看和KOS-MOS 还有几分相似……

乙音是侍奉神乐天原皇族“楠舞家”的忍者部队“里玄武”的首领，同时也是神夜的武术老师，是一名沉着冷静，颇有智谋的女性。现在，乙音负责守护神乐天原传送门所在的龙寓岛。乙音所使用的武器是装备在双手双脚上的锐利钢丝，不愧是忍者部队的首领。不知道为什么，看到乙音总是会让星辰不自觉联想起《死神》里的二番队队长碎蜂，说不定会有类似碎蜂×夜一的百合情节呢～

豪华预约特典公开

本次的预约特典不再是设定资料集，而是一张 CD，里面收录有游戏 BGM 和一个全长约 40 分钟的广播剧《无限的“刻”交汇之处》。这个广播剧相当有收藏价值，它讲述了 OG 世界和无限边境世界之间的联系：在 OG 对面的那个世界里，影镜部队对联邦政府揭起了反旗，可是影镜的作战却受到某人的妨碍而失败了。为了重振旗鼓，影镜决定实行“EF 计划”，EF 即“Endless Frontier（无限边境）”……

难道说，无限边境的世界是由影镜创造出来的？看来一切谜底都要等到游戏发售之后才能揭开了。

超级机器人大战感谢祭 2008 召开

每年一度的机战感谢祭今年将在 4 月 19 日召开，届时以寺田贵信为首的制作人团队以及众多嘉宾将到场和机战 fans 联欢。现在预定出场的嘉宾有水木一郎、JAM PROJECT、绿川光、置鲇龙太郎、かかずゆみ等，相信到时候寺田还会公布机战新作的消息，让我们拭目以待。

成都女仆咖啡店正式开张！

这个消息我老早就听说了，地址也打探好了，踩点儿都踩了好几次了，丫就是不开，就是不开，从 2007 年底拖到 2008 年春节过完，终于听说开了，我们又开始忙活着做杂志了……口胡，我不要啊！！倒是土星男在开业头两天就抽空跑去了一次（美编就是这点好，刚开始做新一期时闲得发慌），回来之后那脸都笑烂了："绝赞！！太棒了！！！还可以和女仆做游戏！！！好萌！！！"

旁人问："做什么游戏了？"

"很多！很赞！"

"……女仆质量如何？"

"好！好得很！"

"店子如何？"

"没注意！"

"食物如何？"

"你以为我去女仆店是吃东西的吗？"

"对……你丫是去吃女仆的。"

在得到种种完全没有用的情报后，QQ 上也开始陆续有人找我："听说成都开了女仆店？怎么样啊？"——这是来打探的；"你们把女仆都抢走了吧？给兄弟留一个啊！"——这是来分赃的；"你们咋还没去？！多赞啊，我有去偷拍，可惜都穿着安全裤……"——这个，是来教唆犯罪的……

然后在做完上期杂志后，我终于抽出了时间！我要去看女仆！！谁也不能阻止我！！！下面就简单的说说我观摩到的情况：店面不大，人贼多，女仆很可爱，完了。嗯？要详细？你要我怎么详细？一进门看见位子基本上全满了，唯一的一个空位旁边那人……怎么一直在看我呢？等等，有点眼熟——这个不是曾经来过办公室的某读者吗？于是我们两人脸上同时出现"你小子果然来了"的表情……

但是，人真的太多了，下午 3、4 点女仆们就不得不跟陆续进来的人说"对不起，没位子了……"即使这样，还是有人泰然自若地掏出 PSP 或 NDS 坐在门口："没关系，我可以等。"

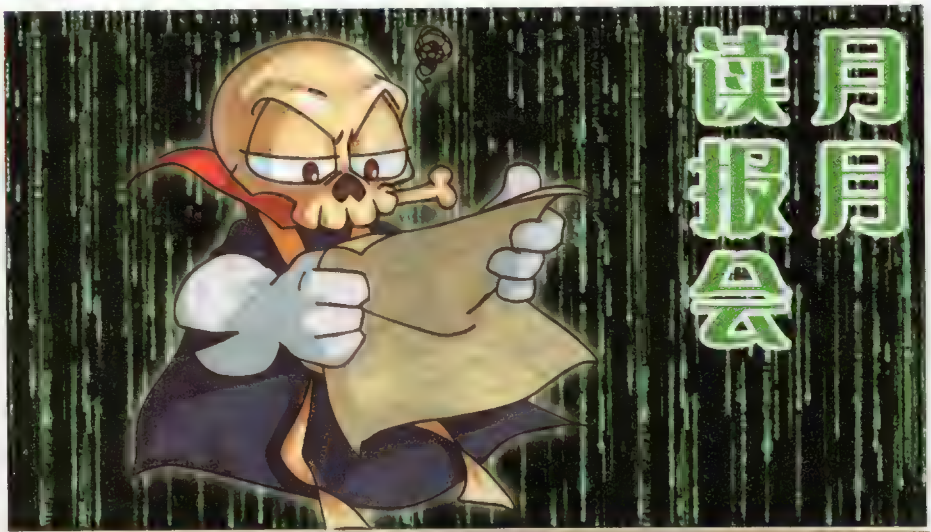
就这样，我看着女仆们忙忙碌碌的到处端茶倒水，做游戏？她们哪儿有空和你做游戏！

数周后，我又去了一次，这次是跟饭饭君一起——结果更夸张，之前女仆们刚刚在电脑城的门人祭上举办了一个活动，做主人女仆游戏什么的，于是，宅男们就像被魔笛手吹奏旋律所引诱的老鼠一样源源不断地跟了过来（有人建议换个比喻，但我觉得很贴切！），店里那可真是宅山宅海啊，我和饭饭君在外面站了半小时，愣是没挤进去，眼看着几个女仆就被淹没了……这个世界好可怕！

aice："你不用把女仆店写得这么恐怖吧……"

fei："哼哼哼，恐怖才好，等大家都不去了，女仆们闲了，我就可以去找她们玩女仆游戏了……"

aice："你就不怕那时候可爱的女仆都走了，换成一批板着脸的大叔么？"



游戏日那啥广播电台，这里是"月月读报会"第二期——第一期推出不久后，有人建议我把这读报会换个名字，但是要怎么换呢？"日日读报会"？这倒不错，不过好像会有歧义……这本 3 月号上市之时，应该正值 4 月 1 日前后（我猜的），所以我决定本期内容来个虚虚实实，大家猜猜哪些是真的，哪些是假的？哇哈哈哈。猜不出来的就连拾叁都不如啊！（拾叁：我做错了什么？）

最后再度声明：这些所谓的话题，都是我们办公室讨论过的，而且能给大家看的……

编辑部本月热点

众所周知，编辑部晚上加班时是喜欢放一些音乐啊喜剧片啊来助兴的，以前是水树奈奈啊钢之魂啊我爱我家啊武林外传啊这些，大家要么一边跟着哼一边做事，要么是一边跟着笑一边做事，最近这个月改了，是一边跟着扭一边做事……自从我把一段号称"印度 F4"的歌舞 MTV 在编辑部的大屏幕上放出之后，大魔王算是放出来了：因为这段歌舞实在是非常的欢快，所以唱到高潮时大家会很兴奋的跟着一起跳，于是每天晚饭后都要先群魔乱舞一阵，按照土星男的话说就是"被医生看见了全部拖去四医院（成都市的精神病院）都不用犹豫"。顺便说说这个曲子的名字是"Tunak Tunak Tun"，大家可以去搜索印度歌手"Daler Mehndi"。

另一个常放的是郭德纲的相声，大家普遍反映"好久没听到这么扯的相声了""春晚那些相声算个毛啊"，一边跟着学里面的段子："话说刘关张三个人在桃园，一个头磕下去，起来就成了亲兄弟，然后哥仨保着唐僧西天取经……"但是过了段时间，我们发现不行，都顾着听相声了，不做事了，本来想写两句煽情的文字，结果脑子里盘旋的就全是"布什总统啊，有个秘书，叫王富贵"这种东西……不行，还是休息的时候听比较好。

最后一个在编辑部闪电般掠过的，是动画片"搞笑漫画日和"，以前是听说过，没时间去找来看，倒是土星男和拾叁看了后大喊"吐血推荐"，于是我们找来开始看……10 分钟后，DARGON 和星辰开始殴打两个推荐者："你们这到底是什么东西！！脑残动画的始祖吗?！""……你没有娱乐精神！"其实我个人还是觉得不错，就是……让人看完后好想打人。

女编辑增加到 3 个！

其实一直有女编辑在我们办公室的，你们不知道罢了，来过办公室的人大多都看到过。上期梵天的非主流没什么人信，我很理解，这家伙做这种事不是第一次了，而且那个"小瑶"确实有点假——好吧我在这里公布真相：其实"小瑶"是由办公室里两个来实习的可爱小姑娘联合设计的！然后……经过了我们加工，就变得很假了。不过你也不能说"小瑶"不存在，她就像一个由女孩子组合起来的形象嘛，每一个特点都是来自真实人物的！最近又新加了个女编辑，办公室的位子开始不够坐了……但是我们相信，"小瑶"会越来越完美 di！

休斯敦火箭连胜中止

谁也没想到麦蒂和姚明不能同时上场的火箭队能拿下 22 连胜，虽然最终是被凯尔特人中止，但是这个成绩依然让所有人都预料不到，编辑部也很为此热烈讨论了一会儿，最后得出的结论是来自非洲的穆托姆博大叔用家乡土产的巫术，把姚麦分别当作祭品换取了这个不可思议的胜利，就目前情况来看，姚明做祭品的效果似乎比麦蒂好点？毕竟这 22 连胜中姚明缺阵的次数多，看来是把那条伤腿全都用上了。

照这个理论的话，姚明应该好好请穆大叔吃一顿，问问他施展巫术要准备什么东西，然后依样画葫芦准备一下，抓两个国家队队友做献祭，也不用 22 连胜，来个 12 连胜，把奥运会金牌拿了就行……当然，中国足球队就算了，把全队都献祭了估计也没法小组出现。他们连泰国都能"逼平"！

小瑶的流行看板

（形象暂定图）

唉，这么快又过了一个月了。大家好，我们又见面了，还记得我吗？ =w=，这个月，小瑶在各位怪叔叔前辈的指导下，工作终于慢慢步入正轨，同时也习惯了自己的办公桌。现在电脑旁边的摆设又多了几个娃娃，化妆品和小镜子这些也偷偷出现在鼠标旁了，HOHO……总之，这一个月的实习，很谢谢各位怪哥哥们（某人的要求）的教导。不过每次只要有读者来，依然会很诧异的看着我，这里果然不能存在女性咩！？ 这个月来，小瑶经过动漫、日美剧的全方位恶补，为大家献上新的板块"流行看板"，在这里包括了截稿日前流行事件、日美剧的收视率情况，希望大家都能喜欢。在写这段文字的时候，总能感觉到教主那边散发出来的阵阵怨气。教主大人啊，你就不要生气了！你都有掌机栏目了，就专心做那个吧！ >w<

小瑶的4月流行事件看板

暂 作者的逝世留下永恒的经典

貌似现在，只要漫画改编的偶像剧就一定会火。今年最流行的台湾偶像剧《恶作剧之吻》（小瑶：台湾漫画译为《淘气小亲亲》-_-|||）就是一个典型例子，"靠一吻改变人的一生"的剧情被台湾的偶像们演绎一番依然大受欢迎，还获得了去年台湾年度偶像剧的冠军噢～。今年

▲《一吻定情》剧照

他们趁热推出了续集《恶作剧之吻2》，这个讲述天才丈夫与傻瓜老婆婚后故事的连续剧，应该会再度成为少男少女们争先观看的偶像剧吧！ -V-

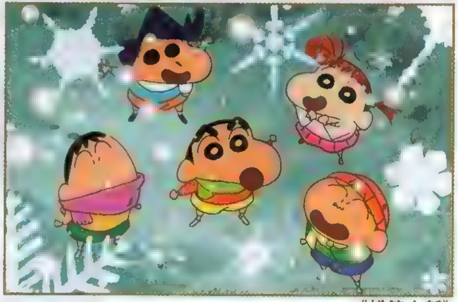
不过很早之前呢，就有同样改编自这个漫画的日剧了，当时的译名为《一吻定情》。故事的开端很离奇，IQ80的相原琴子通过意外的接吻爱上了IQ200的帅哥入江直树，最后嗓门和耳朵一样大的琴子通过自身不懈的努力终于感动了直树。（小瑶乱入：TvT 好羡慕啊，我也要努力！）而天生自傲的入江直树，在遇到了琴子后也改变了很多。这个表面冷淡内心火热的帅哥最终为追求自己的梦想放弃东大，当了医生。不错的剧情吧？可惜作者多田薰突然逝世，给这部由日本国民美少女佐藤蓝子主演的《一吻定情》带来了一分遗憾。就像《哆拉A梦》因为作者在创作过程中不幸病逝，而变成了没有结局的神作一样，《一吻定情》也成为了当时大家心中永恒的经典。（TAT 好可惜啊……）

暂 日本动画收视率排行榜（截稿日为准）

动画名称	播放电视台	播放日期	播放时间	播放分钟	平均收视率
海螺姑娘	富士电视台	08年03月16日	18:30	30	18.7
樱桃小丸子	富士电视台	08年03月16日	18:00	30	13.1
蜡笔小新	朝日	08年03月14日	19:30	24	11.4
机器猫	朝日	08年03月14日	19:00	30	10.3
小双侠（时间机器）	日本电视	08年03月10日	19:00	30	9.3
名侦探柯南	日本电视	08年03月10日	19:30	30	8.5
怪怪怪的鬼太郎	富士电视台	08年03月16日	9:00	30	8.5
海贼王 ONEPIECE	富士电视台	08年03月16日	9:30	30	8.5
口袋妖怪 DP	东京	08年03月13日	19:00	30	7.2
光之美少女 5GOGO	朝日	08年03月16日	8:30	30	6.6

日本动画收视率排行榜首位，真的是万年不变啊，到现在依然还是《海螺姑娘》雄踞榜首！这个和NHK气象预报收视率相当的动画什么时候不是第一，才真的算得上新闻呢！其实，动漫PK场介绍的那些深夜档动画始终不是日本动画界收视率的主流，那些打擦边球的东西很没有水准喔！看看上边的排行榜吧，萝莉正太们看的才是真正的主流，真正的流行。要与时俱进，就跟着我一起看《樱桃小丸子》和《蜡笔小新》吧！ ＜(￣▽￣)/ 嘿嘿！

▲《海螺姑娘》



▲《蜡笔小新》

暂 关于萝莉的解释

Aice：怪叔叔看了就会心潮澎湃，激起强烈保护欲的小女孩，通常带有强烈的萌要素。

饭饭君：清音、柔体、易推倒的小姑娘。

小瑶的画外音：以上是 Aice 和 loli 控饭饭君的定义，<(￣^￣)> 不就是小女孩嘛，我还是少女呢。

暂 日剧收视率排行榜

名称	播放电视台	播放日期	播放时间	播放分钟	平均收视率
笃姬(第 11 话)	NHK 综合	08 年 03 月 16 日	20:00	45	24.7
没有玫瑰的花店(最终话)	富士电视台	08 年 03 月 24 日	21:00	54	22.1
齐藤太太(最终话)	日本电视	08 年 03 月 19 日	22:00	54	19.6
连续电视小说·松下奈绪	NHK 综合	08 年 03 月 13 日	8:15	15	17.9
水户黄门	TBS	08 年 03 月 10 日	20:00	54	17.0
星期一黄金时段	TBS	08 年 03 月 10 月	21:00	129	16.7
新·法医女神探 2 小时特别版	朝日	08 年 03 月 13 日	20:00	114	16.6
相棒	朝日	08 年 03 月 12 日	21:00	54	15.7
笑脸相迎的你 女医师与滑稽演员的挑战	富士电视台	08 年 03 月 14 日	21:04	108	14.5
24 小时要弄热吗? 疾风怒涛便利店传	日本电视	08 年 03 月 15 日	21:00	114	13.1

小瑶的 PS:这里有很多不错的节目,以后有机会我都会介绍给大家的。

在日本呢,日剧类收视率总是各类节目中的翘楚,即便是排行第 10 位的《24 小时要弄热吗? 疾风怒涛便利店传》也有着 13.1 的收视率,和动画排名第二的《樱桃小丸子》不相上下噢! 现在看看,2008 年的日剧还是大河剧的天下啊,虽然《没有玫瑰的花店》的第一集曾经创下了 22.4 的收视高峰,当时要比现居第一的 NHK 年度大河剧《笃姬》还要高 2 个百分点呢,可是从第二集之后就被《笃姬》甩到后面,只能甘拜下风屈居第二了。你们知道吗,《笃姬》第 9 集创造了 25.3 的超好成绩,女主角宫崎葵自《NANA》后一直顺顺当当的走着她的星光大道,电影《向阳天开放》更是创下了 20 亿日元的票房收入,虽然同时代言 9 个品牌的她因为爱耍大牌给剧组带来了不和谐的声音,但也无法阻挡《笃姬》的热播。顺带一提,同样是大河剧的《水户黄门》也有 17.7 的成绩,这部 TBS 的超长篇历史剧集可是从 1969 年就开始播放了噢,已经超过 1000 集了呀。

▲宫崎葵

小瑶的 PS:= 口 =1969 年的时候我在哪吖!

暂 美剧终于回归了

4 月份了,4 月份了!因编剧们罢工,被迫停掉的美剧都要回来了。在这黎明前最黑暗的时刻,截稿前 3 月 22 日当天的收视人数排行榜就能说明一些问题了!

1.迷失(Lost)1128 万

第四季的迷失看得我有哭有笑,回归了第一季的精彩。呐,大家不要盯着越来越没品的《越狱》了,和小瑶一起看现在最火的《迷失》吧! =w= YEAH~

2.Deal Or No Deal 1020 万

=o= 唔,我没看过这个。

3.飞黄腾达(Celebrity Apprentice)860 万

这部剧是真人秀,真人秀在收视排行榜是常客呢。

4.神奇律师(Eli Stone)750 万

一个新美剧,讲一个知道自己生命即将结束的王牌律师,人性一面爆发的故事。

5.口红森林(Lipstick Jungle)709 万

据说是模仿当年"欲望都市"的版本,欲望都市讲得是什么? ="=,请无视没有看过的我。

6.顾问小姐(Miss Guided)634 万

喜剧,人都说自六人行后,美剧就不在有那种喜剧水平了。不信的话,你们可以看看这部剧噢。

7.超人前传(Smallville)341 万

传说女主角拉娜辞演下一季了,他们就说这部剧笼罩在阴影之下。哦,只要有克拉克和莱克斯就一定行的!

8.恶魔猎人(Reaper)295 万

男配角很出彩! 讲述一个普通青年被迫抓鬼的故事,轻喜剧类。

暂 注意了! 注意了!! 都给本小姐注意了!!!

嗯……咳! 下面是小瑶的特别时间! 不管编辑部的谁都不要拦着我! **(DRAGON:你只要页数不超,没人拦你)**

我要给大家介绍一下《没有玫瑰的花店》!! 不行,我要先镇静一下——

故事从一个经营一家小花店和 8 岁女儿相依为命的男人面前,某一天突然出现一个双目失明的美丽女人开始。非常温馨的开头噢~=w=

香取慎吾饰演的花店老板是一个大好人(**绝对不含贬义哦~真的是很好很好的人呢!**),专长是收留各种各样遇到困难的人,像没有血缘关系的女儿啦、隔壁无家可归的老太太啦、明知道是来骗自己的假盲人小姐啦、被高利贷追债的大学生啦,等等。收留下来之后,再用自己纯洁无暇的心去感化大家,弃恶从善。(**治愈系男主角,呃……我没说唐僧噢! ……不过香取慎吾原本演过 06 年日剧《西游记》里的孙悟空,那个闹腾腾的泼猴和这个温柔善良的花店老板差距好大啊~真想不到是同一个人呢,演技真的太不可思议了~=A= 小小穿越了一下。**)

香取慎吾 SAMA~~=////= 大好き!!! (**吖!我语无伦次了……**)

然后就是女主角竹内结子(饰演白户美樱),演技真的是没话说! 虽然长得不算特别漂亮,但是真的真的好可爱啊! 特别是笑起来的样子,就算是女生的我也忍不住想对她抱抱呢~(-w- **好可爱呢!**)

还有剧本野岛伸司大人,不愧是编剧之神,他的每一部作品人家都喜欢得不得了。野岛的剧本没有太多波澜壮阔跌宕起伏的商业元素,但是那种朴素、清新充满温馨的感觉让人连心都温暖起来了呢,比如《101 次求婚》,比如《同一屋檐下》……

呐! 呐! 对不对,对不对! 野岛大人是神啊!! 是鬼才~~!! \=w=/

(某编辑乱入:切!! 最恨的就是野岛,他把我心中永远的女神酒井法子抢走了! 我诅咒他一辈子!)

最喜欢第 5 集时花店老板对美樱的告白,絮絮叨叨一直持续了 10 多分钟的世界最长告白,就这样到最后还没能说出"我爱你"三个字(**真是要把人急死啊!! 男人就该干脆一点嘛!**)

还有,还有重点推荐这个场景,结子姐姐用略带调皮的语调说:"花店老板(お花店さん)?",然后慎吾 SAMA 非常认真的回答:"我在(はい)。"

重复一次~

"……お花店さん?"

"はい。"

再重复一次~

"……お花店さん?"

"はい。"

(>w< 哇 ~~~ **超级喜欢的场景啊!! 晕了晕了** ~~~)

而让我最难忘的场景是,大结局时,在开满玫瑰的花房,花店老板似乎是想弥补之前那个不成功的告白,不停的用坚定无比的话语对美樱重复三个字"我爱你!",一遍又一遍,直到故作坚强的美樱泣不成声……好感动啊!!这样的时刻我也想体会呢!!!

慎吾 SAMA 最高!!!! (> 口 < 尖叫~~~)

慎吾 SAMA 大好き!!! (> 口 < **继续尖叫~~**)

▲《没有玫瑰的花店》

……………………………………

编辑 A: 那啥~来个人,小瑶晕过去了……

编辑 B:别动她,不然外面有人路过还不定以为我们在干啥呢。你听懂她说什么了么?

编辑 C:哈……大概……听懂了一点……

编辑 D:我就听见她喊"慎吾 SAMA"了。

编辑 E:给她泼桶冷水让她起来继续做事……

牛蛙的日本麻将入门教学

[illegible]

基于上述这些原因，本期牛蛙就在这里为大家详细解说一下日本麻将的各种规则，由于这次解说面向的是完全不会玩麻将的玩家为对象，所以牛[illegible]

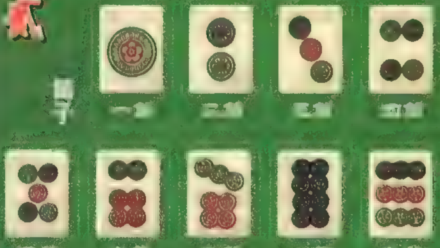
认识麻将牌

[illegible]共使用 34 种牌，这 34 种牌分为数牌和字牌两部分，而数牌中又分为万字、筒子和索子（或条子）3 种，字牌则分[illegible]

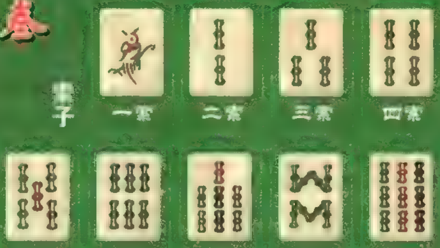
数牌

壹 万字

贰 筒子



叁 索子



字牌

壹 风牌

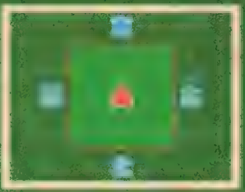
贰 三元牌

麻将对局的进行

壹 决定座位

开始打麻将之前最先要确定每个人的座位，这里给[illegible]

[illegible]的风牌的方位来决定座位即可。以东为标准，其右手位置[illegible]



[illegible]为下家、坐自己对面的人称为对家、坐自己左侧的[illegible]

贰 决定庄家

决定座位之后接下来要确定最初当庄家的人。

先由坐在东位置的人投掷 2 个骰子暂时东家，投出骰子和为 5、9 时自己为暂时东家，骰子和为 2、6、10 时为南家，骰子和为 3、7、11 时为西家，骰子和为 4、8、12 时则为北家。

接下来由暂时东家再次投掷 2 个骰子，此时投出的骰子和即可决定最初当庄家的人。

注：日本麻将中称庄家为"亲"，其它三人为"子"，牛蛙在文中[illegible]

叁 更换庄家

对局中如果闲家胡牌，或者遇到流局时庄家没有听牌，那么在下一局即会更换庄家，由本局庄家右侧的人担任下一局的庄家，依次类推。

更换庄家后每人的门风也随之轮换，庄家门风固定[illegible]上家为北风。

注 1：流局是指直到最后一张牌时（即牌山里的倒数第 15 张牌，另外 14 张牌为王牌，除了杠牌以外，不能从那里摸牌）仍然没有任何人胡牌，这种情况即称之为流局。

注 2：在某些麻将游戏中，通常流局后庄家无论是否听牌，都要在下一局更换庄家。

東 西 南 北 中 發

半庄

日本麻将通常一次对局只进行 2 圈，即 4 人每人各轮到 2 次坐庄，其中第 1 圈称为东场，第 2 圈称为南场，南场结束后即为 1 个半庄结束，清算完点数后即可进行下一次对局。这种半庄通常又称为东南战。

除了东南战外，各种麻将游戏中还会出现只进行 1 圈的东风战，以及进行 3 圈的东西战（在雀·三国无双的对局中如果某一家的点数达到特定的点数，那么就会进行追加的第 3 圈西风战）。

麻将专用词汇解说

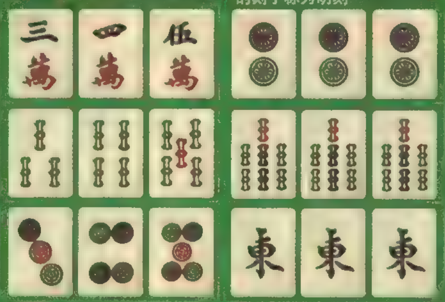
面子·搭子

打麻将的基本目的就要用 13 张牌加上最后的胡牌凑成 4 面子＋1 将牌（对子），其中面子分为顺子、刻子和杠子 3 种。

在组成面子之前的 2 张牌称为搭子，根据所需求的牌不同分为边搭子、嵌搭子、两搭子以及用来做将牌的对子共 4 种。

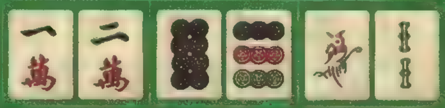
顺子 3 张同色连续的数牌即为顺子。

刻子 3 张相同的牌即为刻子，其中在手牌中的刻子称为暗刻，碰牌组成的刻子称为明刻

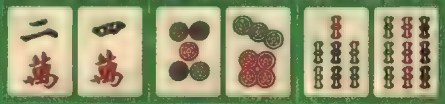


杠子 4 张相同的牌即为杠子，在手牌中用四张牌开杠称为暗杠子，用他家打出来的牌开杠或碰牌后再加杠称为明杠子。

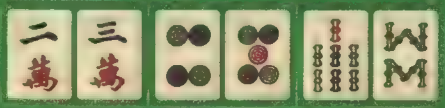
边搭子 由 1＋2 或 8＋9 两张连续数牌组成的搭子称为边搭子，这种搭子只能与 3 或 7 的数牌组成顺子，此处的 3 和 7 通常称为边张。



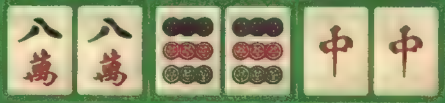
嵌搭子 由中间相差 1 的两张数牌组成的搭子称为嵌搭子，必须与中间相差的数牌才能组成顺子，中间相差的这张牌通常称为嵌张（或卡张）。



两搭子 由不含 1、9 的两张连续数牌组成的搭子称为两搭子，这种搭子和前后两张牌都可以组成顺子。



对子 两张相同的牌即称为对子。



开门

开门的意思就是在别人打出自己需要的牌时，通过吃、碰、杠这三种动作来组成面子，日文中吃、碰、杠分别写作チー、ポン、カン。

吃

吃牌是指在上家打出牌之后，如果你手中的搭子可以与这张牌组成顺子，那么即可以宣告吃牌，吃牌之后从手中打出一张牌，之后便轮到你的下家摸牌。注意，吃牌只限上家打出的牌，下家和对家打出的牌是不能吃的。另外，如果同时有其它人碰（或杠）你要吃的牌，碰（或杠）优先。

手牌	上家舍牌	吃牌摆法
二萬 三萬	一萬	一萬（横） 二萬 三萬
一萬 三萬	二萬	二萬（横） 一萬 三萬
一萬 二萬	三萬	三萬（横） 一萬 二萬

碰

碰牌是在他家打出牌之后，如果你手中有与这张牌相同的对子，即可宣告碰牌，碰牌之后从手中打出一张牌，之后便轮到你的下家摸牌。碰牌与吃牌不同，下家、上家和对家打出的牌都可以碰。

另外，由于需要让他家能够辨别你碰的牌是谁打出的牌，在摆放碰牌的时候也有一定的讲究，具体摆法如下所示。

	手牌	舍牌	碰牌摆法
上家舍牌	八萬 八萬	八萬	八萬（横） 八萬 八萬
对家舍牌	八萬 八萬	八萬	八萬 八萬（横） 八萬
下家舍牌	八萬 八萬	八萬	八萬 八萬 八萬（横）

杠

杠牌分为两种。第 1 种是直接用自己手中的杠子开杠，这种杠牌称为暗杠。第 2 种是明杠，而明杠中又分为大明杠和加杠两种；大明杠是用自己手中的暗刻对别人打出的牌进行开杠，而加杠则是在碰牌之后，又用与明刻相同的一张牌进行开杠。

在开杠之后需要先从王牌中摸一张杠上牌，再从手中打出一张牌，如果不摸杠上牌直接打牌的话，手牌就会少一张成为相公牌。杠牌与碰牌一样，下家、上家和对家打出的牌都可以开杠。

另外，杠牌在摆放时同样有一定的讲究，具体摆法如下所示。

	手牌	舍牌	碰牌摆法
上家舍牌	東 東	東	東（横） 東 東
对家舍牌	八萬 八萬	八萬	八萬 八萬（横） 八萬
下家舍牌	八萬 八萬	八萬	八萬 八萬 八萬（横）

杠法	手牌	舍牌	[illegible]	[illegible]	杠牌摆法
暗杠	東 東 東 東				（背） 東 東 （背）
大明杠	東 東 東	東	上家		東（横） 東 東 東
大明杠	東 東 東	東	对家		東 東（横） 東 東
大明杠	東 東 東	東	下家		東 東 東 東（横）
加杠	一萬（横） 一萬 一萬			一萬	一萬（横） 一萬（横） 一萬 一萬
加杠	一萬 一萬（横） 一萬			一萬	一萬 一萬（横） 一萬（横） 一萬
加杠	一萬 一萬 一萬（横）			一萬	一萬 一萬 一萬（横） 一萬（横）

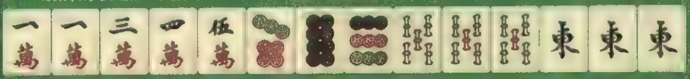
某些日本麻将游戏中对于杠牌还有比较特别的规则，在同一局中出现四次杠牌，那么这次本次对局直接流局（荒牌）；但如果这四次杠牌都是同一人开杠的话，则不会流局，而是继续进行对局。

胡牌、听牌

壹 胡牌

[illegible]

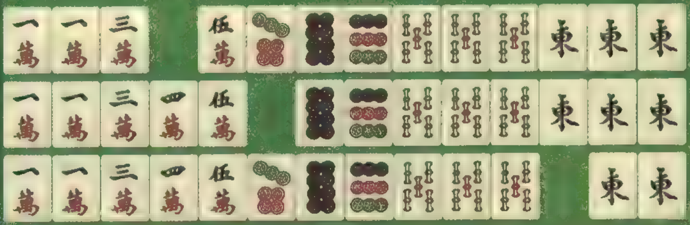
[illegible]



贰 听牌

[illegible]

[illegible]



叁 点炮/ロン

他家打出自己胡牌所需的牌时，此时宣告胡牌即称为点炮（或者叫放铳、放枪），日本麻将则称为ロン，写作汉字时为"荣"。

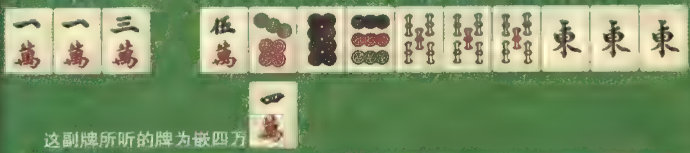
肆 自摸（ツモ）

[illegible]

听牌的类型

壹 嵌张听牌

手牌为1将牌、3面子、1嵌搭子的状态即称为嵌张听牌。具体例子如下：



这副牌所听的牌为嵌四万

贰 边张听牌

手牌为1将牌、3面子、1边搭子的状态即称为边张听牌。具体例子如下：

[illegible]

叁 两面听牌

手牌为1将牌、3面子、1两搭子的状态即称为两面听牌。具体例子如下：

这副牌所听的牌为六万 或九万

肆 单骑听牌

[illegible]二万

伍 双碰听牌

手牌为2对子、3面子的状态即称为双碰听牌。具体例子如下：

[illegible]

陆 多面听牌

由上面几种基本听牌类型复合组成的听牌类型，这种听牌类型至少听3张牌或者更多。具体例子如下：

[illegible]

[illegible]符计算方法

日本麻将中，在胡牌之后除了统计番数之外，另外一个需要统计[illegible]

壹 副底

无论任何种类的胡牌，在胡牌之后都有至少有20符，这20符即为副底。如果在未开门的情况下，通过他家点炮胡牌，此时会追加10符的门清符，副底为30符。

贰 面子符

[illegible]具体计符如下所示：

		中张牌	符	幺九牌	符
[illegible]	[illegible]	二萬 三萬 四萬	[illegible]	一萬 二萬 三萬	[illegible]
	[illegible]	二萬 二萬 二萬	[illegible]	一萬 一萬 一萬	[illegible]
	[illegible]	二萬 二萬 二萬	[illegible]	一萬 一萬 一萬	[illegible]
[illegible]	[illegible]	二萬 二萬 二萬 二萬	[illegible]	一萬 一萬 一萬 一萬	[illegible]
	[illegible]	二萬 二萬	[illegible]	一萬 一萬	[illegible]
[illegible]	[illegible]			發 發	[illegible]
	[illegible]			東 東	[illegible]
	[illegible]			東 東	[illegible]
	[illegible]			東 東	[illegible]
	[illegible]			東 東	[illegible]
	[illegible]	二萬 二萬	[illegible]	一萬 一萬	[illegible]

中张牌：2～8的数牌称为中张牌。

幺九牌：字牌和1、9数牌称为幺九牌，其中1、9数牌又单独称为老头牌。

门风牌：即当前所坐位置的风牌，东家为东风、南家为南风、西家为西风、北家为北风。

圈风牌：圈风即为当前的场风，如东场的圈风为东风，南场的圈风为南风。

连风牌：既是门风牌又是圈风牌的风牌即为连风牌。

客风牌：既不是门风牌也不是圈风牌的风牌即为客风牌。

叁 听牌符

5种基本听牌类型中，两面听牌和双碰听牌不计符，嵌张听牌、边张听牌和单骑听牌各计2符，多面听则需要根据所胡的牌来确定如何计符。

	听牌	符
两面听牌	二萬 三萬	0符
嵌张听牌	一萬 三萬	2符
边张听牌	一萬 二萬	2符
单骑听牌	二萬	2符
双碰听牌	二萬 二萬 東 東	0符

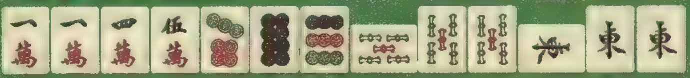
肆 胡牌计符

通过他家点炮胡牌时不计符，自摸胡牌计2符。

以上即是4种计符的说明，此时大家对基本符的计算的方法可能还比较模糊，以下以具体计算实例来进行说明。

伍 基本符计算实例

例 1

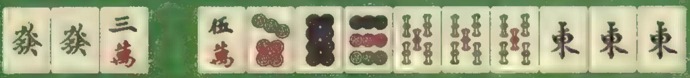


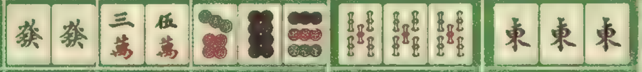
面子	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
面子符	[illegible]	[illegible]	0符	2符	[illegible]
听牌符		[illegible]			

他家点炮胡三万的情况下，由于已经开门，所以副底为20符，面子符为6符，听牌符为0符，胡牌计符为0符，合计26符，加算至整十数即为30的基本符。

自摸三万胡牌的情况下，副底为20符，面子符为6符，听牌符为0符，胡牌计符为2符，合计28符，加算至整十数即为30的基本符。

例 2





面子	将牌	嵌张听牌	顺子	[illegible]	[illegible]
面子符	2符	0符	0符	[illegible]	[illegible]
听牌符		[illegible]			

他家点炮胡四万的情况下，由于未开门，副底加算10符，所以副底为30符，面子符为14符，听牌符为2符，胡牌计符为0符，合计46符，加算至整十数即为50的基本符。

自摸四万胡牌的情况下，副底为20符，面子符为14符，听牌符为2符，胡牌计符为2符，合计38符，加算至整十数即为40的基本符。

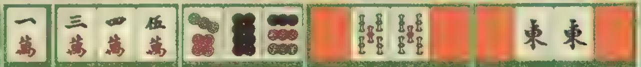
例 3

面子	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
面子符	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
听牌符			[illegible]		

他家点炮胡七筒的情况下，副底为20符(已开门)，面子符为26符，听牌符为2符，胡牌计符0符，合计48符，加算至整十数即为50的基本符。

自摸七筒胡牌的情况下，副底为20符，面子符为26符，听牌符为2符，胡牌计符为2符，合计50符，那么基本符即为50符。

例 4

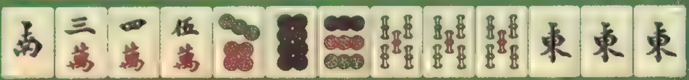


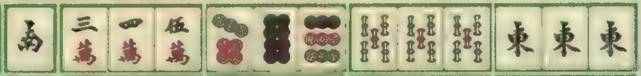
面子	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
面子符	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
听牌符	[illegible]				

他家点炮胡一万的情况下，副底为30符(未开门)，面子符为48符，听牌符为2符，胡牌计符0符，合计80符，那么基本符即为80符。

自摸一万胡牌的情况下，副底为20符，面子符为48符，听牌符为2符，胡牌计符为2符，合计72符，加算至整十数即为80的基本符。

例 5





面子	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
面子符	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
听牌符	[illegible]				

他家点炮胡南风的情况下，且南风为门风或圈风时（即东场南家，或南场非南家），副底为 30 符（未开门），面子符为 14 符，听牌符为 2 符，胡牌计符 0 符，合计 46 符，加算至整十数即为 50 的基本符。

自摸南风胡牌的情况下，且南风为门风或圈风时（即东场南家，或南场非南家），副底为 20 符，面子符为 14 符，听牌符为 2 符，胡牌计符为 2 符，合计 38 符，加算至整十数即为 40 的基本符。

他家点炮胡南风的情况下，且南风为连风牌时（即南场南家），副底为 30 符（未开门），面子符为 16 符，听牌符为 2 符，胡牌计符 0 符，合计 48 符，加算至整十数即为 50 的基本符。

自摸南风胡牌的情况下，且南风为连风牌时（即南场南家），副底为 20 符，面子符为 16 符，听牌符为 2 符，胡牌计符为 2 符，合计 40 符，那么基本符即为 40 符。

他家点炮胡南风的情况下，且南风为客风牌时（即东场非南家），副底为 30 符（未开门），面子符为 12 符，听牌符为 2 符，胡牌计符 0 符，合计 44 符，加算至整十数即为 50 的基本符。

自摸南风胡牌的情况下，且南风为客风牌时（即东场非南家），副底为 20 符，面子符为 12 符，听牌符为 2 符，胡牌计符为 2 符，合计 36 符，加算至整十数即为 40 的基本符。

例 6

	一萬 一萬	三萬 四萬 伍萬	七筒 八筒 九筒	五索 五索	東 東 東
面子	[illegible]	顺子	顺子	[illegible]	[illegible]
面子符	点炮 4符 自摸 8符 [illegible] 0符	0符	0符	点炮 2符 自摸 4符 [illegible] 0符	
听牌符	0符			0符	

他家点炮胡一万的情况下，副底为 30 符（未开门），面子符为 12 符，听牌符为 0 符，胡牌计符 0 符，合计 42 符，加算至整十数即为 50 的基本符。

自摸一万胡牌的情况下，副底为 20 符，面子符为 16 符，听牌符为 0 符，胡牌计符为 2 符，合计 38 符，加算至整十数即为 40 的基本符。

他家点炮胡伍索的情况下，副底为 30 符（未开门），面子符为 10 符，听牌符为 0 符，胡牌计符 0 符，合计 40 符，那么基本符即为 40 符。

自摸伍索胡牌的情况下，副底为 20 符，面子符为 12 符，听牌符为 0 符，胡牌计符为 2 符，合计 34 符，加算至整十数即为 40 的基本符。

如何胡出 1 番 110 符的牌？

实例如下：

东风为连风牌的情况下，他家点炮胡 ，副底为 30，面子符为 72 符（双幺九牌计 64 符，红中明刻计 4 符，将牌为连风牌计 4 符），听牌符为 0 符，胡牌计符为 0 符，合计 102 符，加算至整十数即为 110 的基本符。

日本麻将役一览

一番役

壹 平和

所有面子皆为顺子（不能有刻子），将牌不能为字牌，听牌为两面听（三面听也可以，如同时听一四七万等），且必须为门清（不吃牌，不碰牌，不明杠）。例：

贰 断幺九

胡牌时 14 张牌种没有幺九牌，可以开门（吃牌，碰牌，明杠）

幺九牌：一万、九万、一筒、九筒、一索、九索和所有字牌统称为幺九牌。例：

叁 一杯口（一般高）

有两个相同的顺子，必须为门清，开门后一杯口不计番。例：

肆 立直

门清状态下听牌之后，可支付 1000 点宣告立直，支付的 1000 点由之后胡牌的人获得（如果流局的话该 1000 点则继续保留在场中，直到有人胡牌取走为止）。

立直之后，才能取得一发和隐藏番牌这两种役的权利。

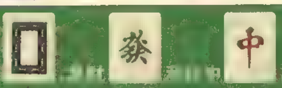
立直之后不能更换手中的牌，摸到的牌如果不是胡牌就必须打掉（可暗杠的牌除外），唯一可以进行的动作就是暗杠，另外，如果别人点炮后不胡的话，就成为振听状态，该状态下不能再胡别人打出的牌，只能自摸胡牌。例：（听牌棒）

伍 门前清自摸

门清状态下自摸即可。（门清：不吃牌、不碰牌、不明杠即为门清。）例：

注：这副牌，如果不立直的话，就只能自摸胡牌。

陆 三元牌、风牌



[illegible]（三张）即为一番。

风牌：即东风、南风、西风和北风，而此处的算法又分为圈风和门风 2 种，如东一局时的圈风为东风，南三局时的圈风为南风；当前做庄者的门风为东风，而依次往下每人的门风分别是南风、西风和北风。将圈风和门风凑成刻子即为一番，如果同时为圈风和门风的话则为两番，既不是圈风也不是门风的凑成刻子不计番数。例：

听牌：

注：这副牌，如果局数为南二局，而持牌者的门风为南风的话，那么胡南风的话就有两番，而胡白板就只有一番。

柒 海底捞月

即摸上最后一张海底牌时胡牌，如果是门清自摸的话，合计番数就有两番。

捌 河底捞鱼

即胡摸海底牌的人打出的牌，也是最后一张舍牌，如果这张牌被人胡牌的话就是流局(黄牌)。

玖 杠上开花(岭上开花)

暗杠、明杠、加杠时，摸上杠牌后胡牌。

杠上开花不能和海底捞月重复算番。

杠上开花不能和一发重复算番。

暗杠：直接用手中四张相同的牌杠牌。

明杠：手中有某张牌的刻子时，别人打出该牌的第四张时杠牌。

加杠：碰牌之后摸到所碰牌的第四张，然后进行杠牌。

拾 抢杠

胡别人加杠时的牌，暗杠不能抢杠。

拾壹 一发

立直后一圈内无人碰牌、吃牌或杠牌，下一张摸牌时即自摸胡牌即为一发，此时胡牌必有立直、门前清自摸这两番，与一发合计共三番。

立直后一圈内无人碰牌、吃牌或杠牌，胡别人打出的牌同样为一发。

拾贰 番牌(ドラ、宝牌)

番牌：开局时从王牌中翻出一张番牌表示牌，如番牌表示牌为一万时，那么番牌就是二万，番牌的番数只在胡牌之后加算到基本番数中，如果其它牌没有任何番数的话，即使手中有3张番牌也是不能胡牌的。

杠番牌：如果对局中有人杠牌的话，那么就要从最初的番牌表示牌旁边再翻出一张牌番牌表示牌，此番牌称为杠番牌，之后如有人杠牌的话则继续翻出新的杠番牌表示牌。

隐藏番牌：只有立直胡牌者才有翻开隐藏番牌的权利，隐藏番牌的表示牌就是番牌表示牌和杠番牌表示牌下面的牌。

番牌的番数计算：番牌番数的计算相当简单，即是1张番牌一番、2张番牌两番，以此类推；如果同一张番牌表示牌出现2次的话，那么其对应的番牌就是每张两番，出现3次的话就是每张3番。

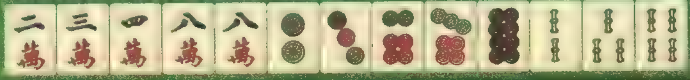
番牌对应一览表

番牌表示牌	一萬	二萬	三萬	四萬	伍萬	六萬	七萬	八萬	九萬
对应的番牌	二萬	三萬	四萬	伍萬	六萬	七萬	八萬	九萬	一萬
对应的番牌	東	南	西	北	白	發	中		
[illegible]	南	西	北	東	發	中	白		

两番役

壹 三色同顺

胡牌时万子、筒子和索子各有一副相同的顺子，可以与断幺九、平和复合计算番数。门清状态下三色同顺计两番，开门后三色同顺只计一番。例：

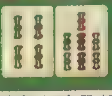


听牌：

注：上面这副牌，如果自摸四饼胡牌的话，那么就有三色同顺、平和、断幺九、门前清自摸，共计5番；如果自摸一饼胡牌的话，就只有平和、门前清自摸，共计2番。

贰 一气通贯

又称为一条龙，胡牌时同一门牌凑齐123、456、789的顺子，可以与平和、混一色、清一色复合计算番数。门清状态下一气通贯计两番，开门后一气通贯只计一番。例：

听牌：

注：上面这副牌，只有胡四索时才有一气通贯，胡七索时则没有一气通贯。

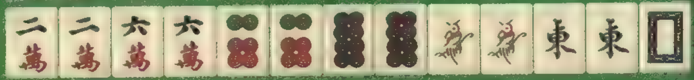
叁 对对和(对子胡)

胡牌时，所有面子皆为刻子或杠子，可以和清一色、混一色、混老头、小三元、断幺九、三暗刻、三连刻、三色同刻、三杠子复合计算番数。例：

听牌：

肆 4、 七对子

特殊役，胡牌后没有任何面子(顺子、刻子)，只有七对牌，听牌只能单调一张，可以和断幺九、清一色、混一色、混老头复合计算番数。如果两副相同的对子(即四张一样的牌)，那么胡牌后番数+1，依次类推。注意，日本麻将没有此规则，有两副相同的对子时是不能胡七对子的。例：



听牌：

伍 混全代幺

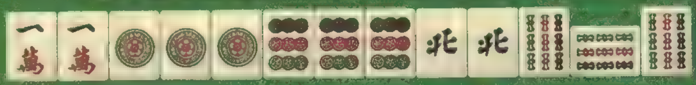
胡牌时，所有刻子和顺子中都包含幺九牌，且将牌也必须为幺九牌(混全代幺必须要有字牌，没有字牌则为纯全代幺)。可以和三色同顺、三色同刻、三暗刻、三杠子、小三元、七对子复合计算番数。门清状态下混全代幺计两番，开门后混全代幺只计一番。例：

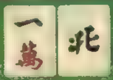
听牌：

陆 混老头

混老头必为对对和或七对子，胡牌时刻子和将牌皆为幺九牌(混老头必须有字牌，没有字牌则为清老头)。可以和对对和、七对子、三暗刻、三色同刻、三杠子、小三元复合计算番数。由于混老头必定为对对和或七对子，所以胡牌之后最少也是4番。

例1：



听牌：

例2：

听牌：

叁 三暗刻

胡牌时面子中有三个刻子，且皆为暗刻(暗杠也算作暗刻)。

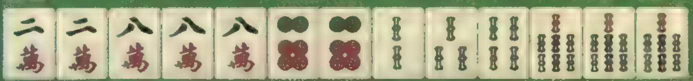
例 1：

听牌：

例 2：

听牌：

例 3：



听牌：

注：例 1 和例 2 无论是自摸胡牌还是别人点炮胡牌都可以计三暗[illegible]

捌 三色同刻

胡牌时，万字、筒子、索子都有同一数字的刻字或杠子。三色同刻无论门清或是开门皆计两番。例：

听牌：

玖 三连刻

[illegible]胡牌时，同色牌中三个刻子或杠子为连续数字。三连刻无论门清或是开门皆计[illegible]番。例：

听牌：

拾 三杠子

[illegible]胡牌时，杠子有三个，明杠或暗杠皆可，如果三个杠子皆为暗杠，则可以追加计三暗刻的番数。例：

听牌：

拾壹 小三元

胡牌时，有两个三元牌的刻子或杠子，且将牌也为三元牌。由于三元牌的刻子本身计 1 番，所以胡小三元至少为 4 番牌。例：

听牌：

拾贰 双立直

[illegible]

拾叁 开牌立直

立直后将牌摊开让其它三人看到，如果同时又是双立直的话，则共计 3 番。

三番役

壹 纯全代幺

胡牌时，所有面子和将牌皆为老头牌(一万、九万、一筒、九筒、一索、九索统称老头牌)。门清状态下纯全代幺计三番，开门后纯全代幺只计两番。例：

听牌：

贰 混一色

胡牌时，只有字牌和万字、筒子、索子中的任意 1 种。门清状态下混一色计三番，开门后混一色只计两番。例：

听牌：

叁 二杯口

即胡牌时有两组一杯口，该牌型胡牌时与七对子相同，但是不能与七对子复合计算番数。例：

听牌：

注：[illegible]

六番役

日本麻将中没有四、五番役，通常役中清一色的六番为最高役。

壹 清一色

胡牌时，面子和将牌都只有万字、筒子、索子中的任意 1 种。门清状态下清一色计六番，开门后清一色只计五番。例：

听牌：

役满

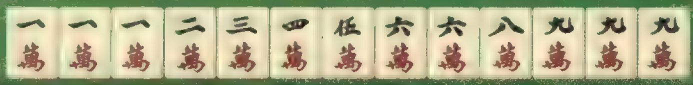
壹 九连宝灯

通称九连，必须为清一色的牌型，且胡牌时 1、9 各三张，2～8 各一张，剩下一张可以为任意数字。同时听 9 张牌的九连宝灯为纯正九连，胡牌后为双倍役满。另外，日本某些地区的规矩只限万字有九连宝灯。九连宝灯只限门清胡牌，开门后就只计清一色，不计九连宝灯。

例 1：

听牌：

例 2：



听牌：

[illegible]

贰 绿一色

胡牌时，只有二索、三索、四索、六索、八索和发财这几种牌，刻子、顺子皆可。[illegible]论门清或开门都计役满。例：

听牌：

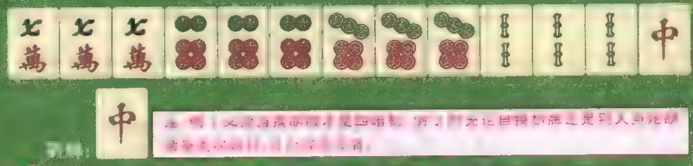
叁 四暗刻

胡牌时，四副面子全部为暗刻（包括暗杠）。如果在听牌时手牌已经确定为四暗刻，[illegible]

例1：

听牌：

例2：



听牌：

[illegible]

肆 四杠子

[illegible]明杠、暗杠、加杠皆可。如果四副杠子皆为暗杠，则为双倍役满。

听牌：

伍 清老头

胡牌时，所有牌皆为老头牌。清老头无论门清或开门都计役满。例：

听牌：

陆 四连刻

胡牌时，四副刻子为同色且数字依次相连。四连刻无论门清或开门都计役满。例：

听牌：

柒 大车轮

筒子专用牌型，胡牌时为2筒～8筒的七对子牌型。例：

听牌：

注：上面这副牌，只有胡3筒时才是大车轮。

捌 百万石

万字专用牌型，胡牌时必须为清一色万字，且所有万字的数字加起来超过100万。[illegible]论门清或开门都计役满。例：

听牌：

[illegible]

玖 国士无双

又称十三幺，凑齐13张幺九牌，且其中任意一张成对作雀牌即可胡牌。同时听13[illegible]

例1：

例2：

听牌：

拾 大三元

胡牌时，将三元牌全部凑成刻子或杠子。大三元无论门清或开门都计役满。例：

听牌：

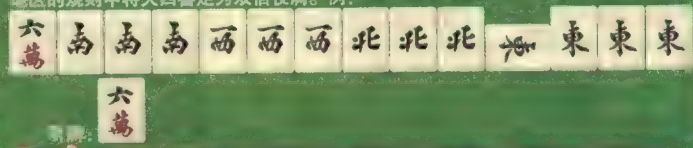
拾壹 大四喜

胡牌时，有3副风牌的刻子或杠子，且将牌也为风牌。小四喜无论门清或开门都计役满。例：

听牌：

拾贰 大四喜

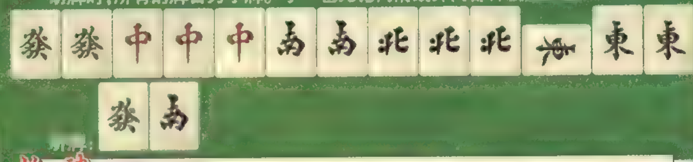
胡牌时，有4副风牌的刻子或杠子。大四喜无论门清或开门都计役满，另外，部分地区的规则中将大四喜定为双倍役满。例：



听牌：

拾叁 字一色

胡牌时，所有的牌皆为字牌。字一色无论门清或开门都计役满。例：



听牌：

拾肆 天和

庄家专用和，庄家起手摸完14张牌后胡牌即为天和。

拾伍 地和

闲家专用和，没有人碰牌、吃牌或杠牌的情况下，闲家摸上第1张牌后胡牌即地和。

拾陆 人和

没有人碰牌、吃牌或杠牌的情况下，摸第1张牌之前胡其它人打出的牌即为人和。

注：[illegible]

“我觉得这样比较有建设性,你看,多么的金光灿烂!”

“住口,什么金光灿烂,梵天,给我改掉!”

“……关我什么事?”房间的另一头,被点到名字的人很不满地抬起头来。

这边的人一愣,有点尴尬地笑:“不好意思,这种情况总会不自觉的以为是你……你笑什么笑!! 快改掉!!”

“你这人真没有情调……”

“谁离拾叁近一点的,给我用 50mm 的纸棒子从他嘴里塞进去。”DRAGON 终于忍不住发出了指令,一时间众编辑纷纷冲去抢纸筒,旁边的梵天满脸喜悦:“哎呀,拾叁一来,我就觉得自己寂寞了好多呀!”

牛蛙提着沾血的拳头转过身来:“你觉得自己的皮很痒了对吧。”

“哎呀呀,没有这回事,我是你们一伙的!”梵天一边表明立场一边冲过来加入围殴的行列,并少有的得到了众人赞许:“小伙子这次很明智嘛……”

是的,我们都没有想到——虽然游戏日的编辑没有一个正常人,但为什么新加入的人会如此超出我们想象的咧?!

关于拾叁同学的简介,主要包括“新来的美编,土星男的朋友,比较喜欢玩魔兽世界,求知欲旺盛”之类——他刚到编辑部的时候,确实有这样的描述没错。但是——按星辰的话说,“正确得过头了吧!!”

首先,拾叁是新来的美编。

这位新美编非常认真尽责,可以看出他很努力地想创造出让人眼前一亮,耳目一新的版面形式,第一个独立尝试就是 2007 年 7 月号的“应援团 2”,当所有编辑看到成品效果后都陷入了短暂的狂乱状态:“这个巨大的男人脸是什么!”“游戏角色嘛,多有气势呀。”“那这个字体是怎么回事? 红色的底图加红色的字?!”“放心放心,我有钩边,看得见看得见。”“看得见你个头……你竟然在同一个字上做两个效果?”“多华丽啊!”“……你……”最后是 DARGON 停止了争论:“让他自己去做这两页,等印刷出来他自己就知道了。”

事后,拾叁看着成品叹了口气:“果然还不够气势……”

由于拾叁好歹算是新人,编辑们往往会不放心地在他排版时过去晃悠,并因为他出人意表的新意陷入想要满地打滚撞头的状态:“拾叁,你这什么游戏的版面,超级马里奥?”“胡说,是牧场物语!”“我咋觉得,加上一朵云,两个蘑菇,再在空中加个砖头,就能玩‘采蘑菇’了呢?”“明明是牧场!”“牧场里的东西呢?这牧场连根草都没有?”“草被牛吃光了。”“牛呢?”“吃光后走掉了。”“……不要跑,等我拿刀来!”……“拾叁,这个是恋爱游戏的版式?”“怎么可能? 这是热血动作游戏!!”“你见过哪个热血动作游戏的人物介绍用粉红色的字体还在背景画花瓣的?!”“因为人物介绍说这个角色很优雅,所以我想要表现人物的灵魂……”“你不能换个表现方式么?!”“不要啦……这个版式这么有爱……”

从那次起到现在,拾叁坚持了在每一期排版上都与编辑们针锋相对寸土必争的优良传统,虽然大家都很头痛,不过也不得不承认,这家伙能一直坚持自己的意志(虽然每次都在最后被强行纠正)也挺不容易的。

其次,拾叁是土星男的朋友。

他们真的是很好的朋友,虽然有时土星男会不怀好意地攻击“拾叁你这个烂屁股”,但在 DRAGON 等人更不怀好意的追问“你怎么知道”后,这种谣言就会不攻自破。相比之下拾叁就老实得多,由于土星男最近很有点心神不宁,迟到早退频繁,大家就会问“土星男的挚友”拾叁同学:“那家伙现在在做啥?”“嗯,大概是手机关机,没醒。”过一会儿土星男气喘吁吁跑来,众人问“怎么迟到啦?”“手机关了……”你看多准!

当然只是一个原因还不能说“准”,但是当拾叁说“他在和别人跑团”“他在家玩魔兽”“他去女仆店了”等等全部命中,甚至还能说出“他现在一定也很紧张”“他现在高兴得很”之后,大家终于起疑心了:“拾叁,你跟土星男到底什么关系啊?”“朋友啊。”“没其他关系吧?”“还能有什么关系?”“比如血肉相连什么的……听说双胞胎都有心灵感应……”

至于后来,为什么演化成了“土星男其实是拾叁想象出来的生物,拾叁用念力创造了很多土星男,他们都像 EVA 的凌波丽一样漂浮在地下室的大容器里,没穿衣服……”这种惊悚片,我已经忘记了……

然后,拾叁确实很喜欢玩魔兽世界。

我们本来以为,像编辑部这样“中午起床,早上下班”的作息制度已经很摧残神经,足以让精力无比充沛的人在下班回家后,一头扎倒在床上不省人事,但拾叁不是,他居然有精神在凌晨三点下班后打开“山口山”再和人组队一起玩到太阳升起来……“你这样真的没有问题么?”“没有啦,放心,我在到编辑部之前就是这样,不碍事!”

事实证明他纯属胡说。好几次这家伙都是到了该上班的时候不见人影儿,等来了之后只是“嘿嘿”的笑:“睡晚了,睡晚了……”“不要扯淡,我们早上一起下班的! 你丫做了什么才睡晚的?! 又开魔兽去了吧?”“嘿嘿,嘿嘿……”“嘿你个头! ……谁有办法把他账号封了?”“我问了九城的朋友,说要提供账号和身份证才行。”“哇哈哈哈你们不知道我的账号!”“……哈你个头,先把丫身份证弄来——土星男,我记得你家里有人当警察的吧?!”“你们不要这样……饶命啊……”“这口气,咋这么像梵天呢? 不行,听到这种声音就很想打!”……

最后,拾叁求知欲很旺盛。

必须要说的是,这种求知欲是建立在一种旁人无法企及的高度上的。某日众人出去吃饭,电视上正在放郭德纲的相声:“猪八戒问唐僧说‘师傅,他们都说我丑,我长得丑吗?’唐僧眼泪都要下来了:‘徒弟,为师不好说,你去问观音菩萨吧!’猪八戒来到普陀山,不一会儿欢天喜地地回来了:‘师傅,于谦是谁啊?’”这时候,旁边那位于谦老师已经发话了:“怎么扯到我身上了?!”电视机前几个人正在傻乐,只听同桌一个人以很傻很天真的口吻问道:“噢? 于谦是谁?”“……拾叁,你不是吧!!”“我真不知道啊。”“……算了,你没听过郭德纲相声吧。站在郭德纲旁边那个就是于谦。”“哦——那猪八戒为什么这么高兴呢?”“……我不想说我认识你……”

当然,让我们彻底认识到拾叁坚韧的神经和坚决的求知意志的,是另外一件事。

诸位亲爱的读者朋友们,你们看了这么多期杂志,有没有什么事儿,有没有什么人,能让 DRAGON 在办公室里抓着自己的脑袋大叫大嚷,双脚齐跳,狂踹墙壁的——拾叁就能!

那是某期杂志制作期间,编辑部考虑做一个新的杂志包装,拾叁提出了一个建议:“我觉得可以用×××的形式完成,嗯,就是这样,×××处用×××的方式,这样就可以达到×××的效果……”

“想法不错,但是很遗憾没法实现。”DRAGON 认真地告诉他,“因为×××的原因,如果你用×××的方式,就会造成×××的结果,所以这个方法不可行。”

“哦……”到目前为止,谈话都还很正常,但接下来就不对了,拾叁继续说:“但是我觉得,可以用×××的办法完成,嗯,就是这样,×××处用×××的方式……”

“这个和你第一次说的有区别吗?”

“没有,因为我真的觉得可以用×××……”

“你到底有没有听我说话! 我都跟你说了,因为×××,所以你那个×××的方式会造成×××的结果,导致你的设想无法实现……”

“我知道啊。”拾叁保持着令人叹服的镇定,“但是我还是觉得……”

半小时后,所有编辑都带着崇敬的眼神看向拾叁同志,因为他还在用同样的语气,说着一模一样的方案:“我知道你要说什么,但是,我还是觉得可以……”

“啊啊啊啊!!”如果真的有“怒气槽”这种东西,DRAGON 的槽一定已经爆掉了,他大喊大叫着在编辑部里跑来跑去,沿途撞飞了几张凳子:“你这没有人类理解力的家伙!!! 要是你是我亲戚我就一屁股坐死你!!!”

“但是我真的觉得……”

“够了!”DRAGON 满脸绝望,“我不和你争! 回去排版!”

“但是……”

“回去排版!!!”

“以前听拾叁说过,‘拾叁’这个名字,是他当年知道外国人很讨厌‘13’这个数字,于是用它做了自己的名字……”几个编辑望着还在撞墙的 DRAGON,“代表‘恶魔’的 13,以前只知道能把人杀死的恶魔,能把人陷害死、引诱死、蒙骗死的恶魔,能把人郁闷死的恶魔还真是第一次见到……”

才语邮局

公告板

★由于春节前几期杂志的各种各样的延期，游戏日一直处于"迟到"状态，二月上一月号，三月出二月号，眼下这本三月号估计大家看到也就四月初前后——但是你们便估不到我们的解救办法呀！下期杂志，乃是4、5月号合刊！200多页！！争取4月底上市！！一下子就能扭转局势！你们乖乖准备好钱吧！

★肯定有很多读者对本期没有愚人节专题比较不满，我要向你们坦白，确实是……忘记了。因为开始制作是三月初，我也是写到这块儿才发现的……下面预告一下：下期杂志上，《游戏日》的"专题"将会重新登场。

★……哇哈哈哈，好像没什么说的了，大家下期见吧！

成都 追忆星霜

还要更加XE！努力成为18×刊物！每期附送真人loli一个！很黄很暴力！！

你们这不是要我们出书，你们这是逼着我们去统治世界！……什么，还要真人loli，你们要逼着我们去征服银河系么……

北京 猫耳魔乳萝莉女仆

《游戏日》是我见过最棒的游戏杂志，游戏日的编辑们是我见过的最"好"的编辑们。希望《日》一统攻略市场，其实你们为何只做TV游戏呢，PC的也不错呀，说句女孩子不该说的话，PC上的18×游戏都是制作精良的好游戏呢，连我都想玩呢！以aice为首的某些"好"人（不过aice不是"好"人）居然不玩么？why？难道因为太工口？我认为会看《日》的男生基本都喜欢工口，女生至少也都能接受！

说实话，看这位读者的信的时候，我不停地比对着她的笔迹……咋怎么看都象是我们办公室的人自个儿写的呢？按星辰的话说"简直就是每一句都能合我们胃口呀！"当然，这封信不止这点内容，在这里多谢这位读者写得密密麻麻的信，还有你寄来的密密麻麻的大头贴，虽然你说要给你寄回去，但我要很高兴……不对，很遗憾的告诉你，我转个身它们都不见了。回想起刚才大家凑一起看照片看得喜气洋洋那劲……说吧，你们到底是谁藏起来了！

上海 pony

可以在杂志上做些广告，你们多挣点有什么不好，杂志就能送赠品什么的了。

其实我们一直在讨论的是，"要不要榨取到最好的效果才登广告，比如能在登广告那期拿到可以给杂志增加16页的广告费，我们就登？"不过这样的话，一年也不会有几个广告吧。

上海 小佑

嘛……请好好期待吧！话说，今年的CJ你们总会去的吧？我们一个DS群里的女生都决定穿女仆装哦～伊拉夏～

就目前来看，今年的chinajoy大概编辑部还是没法派人去（望天），所以虽然每届chinajoy都有"今年美女成群！！"这种传言出来，我们大概还是只有在网上看看流流口水的份儿。这位同学，如果可怜我们的话，就请届时寄照片来吧，这样我们就可以全心全意做杂志来报答你们了。

北京 李寅初

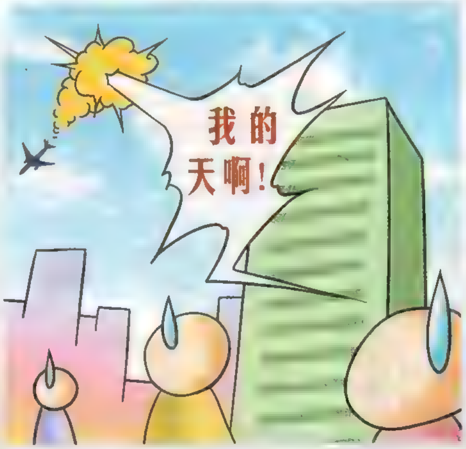
如果杂志不做根本性改革，GD也就只能在成都卖得开，至少在北京是看不见的，不要只会恶搞以及贴一些黄色图片来吸引读者。涨价我不怕，可以涨，但是质量要上去。连个光盘也没有，从前还有CD呢，现在应该是DVD时代了。

这位同学，首先我要声明我们从来没有登过黄色图片！著名艺术家罗丹大师说过，"人体是最美的艺术品"（所有读者们，记住这句话可以当盾牌的），我们要用看艺术品的眼光和态度来看这些东西！说到光盘，我继续重申我们的态度：找到值得长期做的内容前，我们才不做光盘！光是抄日本杂志附送的光盘一点意思都没有嘛。而且光盘费用好贵……

福州 施梦泽

这是我第三本游戏日，从第一本11月号上我就喜欢上"他"，就去订了2008年全年，可是我没想到上帝对我的考验也就开始了，杂志开始"晚点"了，特别是这期寄到手，封面最下面写着"下期杂志春节后见……"再看日历2月12日，我的天啊！

不，这不只是上帝对你的考验，也是对我们的考验，当我们得知1月号被堆积在车站时，同样也喊了"我的天啊"的哟，而且我打赌声音比你大！因为我们人多！



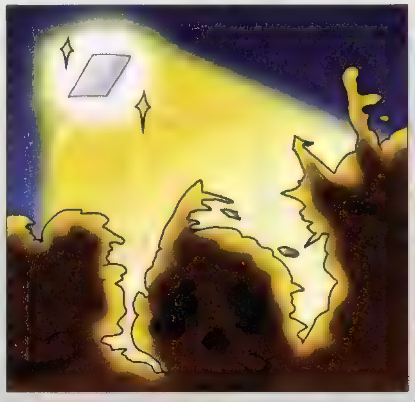
游戏日官方淘宝网站：
http://shop33523089.taobao.com/
欢迎网上订购。

下期合刊！
记住，下期是合刊！

北京 DUO

开始还对你们不恶搞《失落的奥德赛》很是不满，但看了千年之梦后觉得此作确实不应恶搞，写得太内涵了，比在街上买本故事书都值，高达也做得不错。

说实话，拿到“千年之梦”翻译文档的时候，编辑们第一反应就是有如碰到了圣经的吸血鬼……“哇啊啊啊啊，这文章写得也太那啥了吧！”“好，好耀眼！真是和我们完全不同的风格！”“不愧是大师级的东西，阳春白雪，我看不下去……”通过这件事，我们再度确定了一件事，那就是体内的血液已经完全变成黑暗的了……



北京 DESTINY

又是一个月末的午后，拿着刚刚从报亭入手的2月号，那养眼的封面反射回来的阳光着实有些刺眼，然而比这还要刺眼的，是你们目录里留下的“望坦诚相待”。我把它仔细阅读了好几遍，虽然无法完全相信你们描述的杂志社近况，但潜意识分明在告诉我：也许这就是真的。试想在未来的某个月午后，我却没能在习以为常的时间见到GD，见到你们……实在无法再往下想……你们为什么要以一句“这也是为了杂志能够继续存在”残忍地刺激我原本脆弱的心灵？不准逃避！你们这群烂人！活着，才能为了做出全国最棒的游戏杂志去战斗！！

有很多读者都注意到了目录页上的启事，并来信表达了对我们的支持，在这里只能感动地对大家说一声“谢谢”，我们一定会努力活下去，努力做好杂志，俗话说得好——祸害千年在啊，吼吼！

成都 blood night

第一，像我一样，买书不是为了看攻略，只是看非主流的人一定不在少数，希望你们多在这方面下功夫；第二，问一下买你们的三国卡片，有说明么？最少几个人玩啊？希望详细说明，有没有豪华版的？

第一，这个，也希望你看看攻略……第二，我们也很久没有玩这个游戏了，真怀念呀——买那个三国无双大乱斗游戏牌我们都会附送一个说明书，所以请放心的游玩。一般来说8–10人比较合适。至于豪华版的还没有，大家有兴趣可以自己画一个。

成都 伊达不正宗

我终于在书摊买到了二月号的《游戏日》，于是就和同行的同学在路边看了起来，因为当时天较暗，我稍微晃了一眼封面就跟同学说：“鬼泣4，封面又是两个男的，《游戏日》的人完了，开始走腐女路线了……”正在我愤愤不平时，同学指着“但丁”那两团鼓鼓的物体问道：“这也是男的？”顿时，一股暖流涌遍全身：对不起，是我错怪你们了，你们还是站在广大男同胞这边的。你们真是大好人啊，我祝你们天天都是好人，来世也是好人！

再说这种“好人”之类的话，小心我们下次用满屏的如花脸来恶心你们……另外在这里统一说一下，有部分读者反映说2月号封面“不萌了”，咳，这是我们的一次尝试，想看看风格比较凌厉的封面会有什么效果，只是没想到，居然还是有那么多人只要看到“软软的不推都倒的萌妹子”就足够了，你们稍微也在口味上做点变化嘛，封面上全是同一种脸很恐怖的，又不是上海选的那批礼仪小姐！（资料链接：前些日子看到新闻称，上海将在全市高校里选拔奥运礼仪小姐40人，选拔要求包括“眼角在眼周与两眼之间及鼻子的宽度距离要相等”“两眼的长度为面部长度的十分之三”“鼻子的宽度为面部宽度的十分之一”“小腿前肠肌位置较高并稍突出”之类，我认为，如果完全按此标准选出一批美女去，老外肯定以为中国已经把克隆人量产化了……）

成都 初音シク

fei我特别想打你，自从买了11月号后直到今天（3月5日）才买到1月号、OG外传与2月号（12月号还没卖的），有没有搞错啊，我家距民光商厦最多四站路。老板一直给我说你们已经停刊了，我还在想你们是被抓了还没放出来吧。

哪个老板说停刊了，先给我打他再说！另外，你在成都的话，不至于啊，就算全部推迟的1月号，不也保证了先在成都当地上市吗？干脆以后你先在淘宝网上问问我们淘宝店的老板好了。

贵阳 老吉

为什么你们的攻略这么强大呢？

因为我们——因为我们一天到晚都蹲在办公室熬夜，不出去看妹子不玩劲舞团不聊QQ群过年都不回家啊……

成都 SAKI

为了但丁叔叔～某只由地下游击队弃暗投明了……我的目的就是PS3啊～虽然某只更爱维吉尔～不过看到但丁变成叔叔的样子也可以YY一下维吉尔叔叔的长相……那个，其实我很有冲动如果你们在6月前还是不给我，我暑假就天天蹲你们办公室散发强烈怨念～当然，牛爷除外……

哇哈哈哈，太好了，（抬头）兄弟们，记住这封信的地址，只要你们坚持每期都把她的调查表拿出来不参加抽奖，到7月时我们就可以多一个小姑娘天天蹲在办公室里了！对了，让土星男把他买那套水手服带过来……

上海 元元

fei团长，你看到这封信时很可能你们3月号的杂志也做得差不多了，那么4月号愚人节的fei主流我就不说什么了，大胆的扯吧，雪花姐姐在等你……

这次再扯雪花不是挺俗的么，看我扯个“编辑部来了一群女仆装小妹子”的段子给你们看——坏了，我都说出来了。

北京 AUV

最初看到1月号在1月底上市的消息我很郁闷，因为平时都在学校书摊买，而那时已经放假了，不过当我又看到1月号要过了春节才能上市的消息时，我非常高兴，因为那时快开学了。结果就是开学了我也买到书了，你们这次干得不错啊，哈哈哈……

我们其实一点都不希望出这种事的，拜托，不要嘲笑我们了……

上海 GOMU

最近老妹在学日文，被她突如其来的“奥纳酱”和“奥尼酱”萌了一下（唔，loli音万岁），她问我还有啥词可以教她的，这时我才深深感到平时“知识”的匮乏，我果然还是很CJ啊……

一瞬间我脑子里闪现出很多很多很多的日语发音，但是为什么好像都不大适合在普通场合发出来呢？我果然日语水平不够啊……

福州 郑嘉琦

记住了，游戏日的封面只能是以女性为主角，别说那些以男性为主角的游戏要女性化，如女性版奎托斯，就是12月号那匹马也要画成雌性的，还有马上那个家伙！这才是游戏日的封面！

你们这些家伙口味越来越重了，不要这么令人发指好不好，奎托斯啊马超啊这些就算了，你居然还看上了那匹马……快醒醒吧，那匹马又不是DQ8的公主！

石家庄 梵天比我还贱

兄台们辛苦了，物价飞涨早有耳闻，你们涨价就涨吧，大家理解万岁吧，但有一点必须强调，价格可以长，精髓不能丢，来，跟着我说，我们的精髓是工口！！！

好，我们的精髓是工——喂喂，是攻略吧？

昆明 小祺无泪

《游戏日》是一本很好的杂志，各种内容一应俱全，弥补了本人长期不接触家用机而知识匮乏的缺点，从这次开始一购入PSP就要从腐女转为玩家A，路人甲了（……），所以呢，以后我会每期都买的，毕竟象我这样不惜血本恶补的人真的很多。

欢迎新的女读者加入《游戏日》的大家庭（擦嘴边的口水），我保证你会觉得游戏日的每一期内容都很有趣（继续擦口水），我们会充分提供你所需要的一切知识（持续擦口水），请相信我们……（被DRAGON拖走：你丫是中风面瘫了么，口水失禁啊？）

成都 姚蕴峰

提个建议，家用机不说了，掌机游戏有些是会汉化的，可是看杂志的攻略全是片假，老天，难道有汉化版还玩日文的？建议将可能汉化的大作日文名标上中文译名。

同学，我们虽然出书是慢，但做攻略时还是尽量抓第一时间的，我们可不能等汉化啊，不然奥运会都开完了。另外，我们强烈建议，攻略这种东西，本来就是因为语言不通才出现的，对于已经汉化的作品，大家完全可以靠自己的力量钻研一下嘛？

成都 wakin

机战OG外传的攻略单行本我也买了，质量还不错，但是有一个问题：那么薄一本竟然卖13.8？太黑了吧，比正常杂志价格还高！

呃，这个问题嘛，既然你提出来了我也就大发慈悲的告诉你（模仿口袋妖怪里火箭队的腔调），我们这个攻略本啊——没错，是赚钱，肯定是卖出去要赚钱的啊，卖书赚钱哪里不对吗？（换郭德纲的口吻），而且我们也赚的不是大头……还有，你看看我们《游戏日》杂志正刊的惨状，160页10块钱我们已经在亏本了呀，事情很明显，问题不在于攻略本是不是太贵，而是之前的杂志太便宜给你造成了错觉呀，现在我们也要生活呀！所以说，各位哥哥姐姐们，请再可怜可怜我们吧，给口吃的吧！（以上语气请自行参照任何一部喜剧片风格）

苏州 叶致远大人

每次看到你们那"女读者照片专用处"，我未婚妻总是吵着要贴，但考虑到她的人身安全，我想想还是算了吧，你们太危险了……

谁危险，她危险还是我们危险？同学，要挑衅的话，发张你未婚妻穿着女仆装露着绝对领域的照片然后告诉我们是你自己拍的就够了嘛。

成都 韦伯

人老了，买杂志已经成为了习惯，只是每次把调查表寄过去基本无什么反应，不禁怀疑是不是调查表没填写完整者没机会参加抽奖？

没错，就是这样！没有把调查表的每一个角落都填满，你们都不能抽奖！……如果我这么回答的话，你们会不会疯掉？嗯，要不是不能确定所有人都能在四月一日当天拿到书，我还真打算这么说呢。

哈尔滨 吸血鬼猎人002

先说说价钱的事，毕竟钱是王八蛋……说错了。只要你们用心做杂志，不要在攻略上糊弄人，10元买《GD》比一些形式大于内容的杂志是强不止10倍的。希望烂人们早日摆脱年初这些倒霉事的干扰。

虽然确实是形势所迫，但你要相信我们，我们对这种现状也是很不甘心的，我们也想着哪天能重新回到160页或者更多，或者再送张盘什么的……啊，一块游戏币两毛钱的时代，一本漫画1.9元的时代那是多么的美好哇！

大连 kukumalu

今年过年回了东北老家，居然一片雪花都没下，看南方雪下得那么大，各位编辑没受到什么影响吧？（比如交通堵塞、菜价上涨、股指下跌、看不到穿短裙的美女……）如果是这样，可以考虑一下去读者家吃饭了，广大读者一定会支持你们的，加油！

您倒是同意了，我们没把握成都读者同意没有啊，万一大年三十晚上去蹭饭被乱棒打出来，也太惨了点是不是？

秦皇岛 剑心

为什么这期攻略特辑是13.8，比我想象中的贵啊，第一次买攻略特辑，还是个自己不玩的游戏，觉得不划算嘛！

……同学，我必须要感动然而认真的对你说，虽然如果你买的话，我们也非常感谢啦，但"攻略特辑"这种东西，我们真的是只打算让有需要的人买，对这个游戏本身没爱，或者经济不宽裕的读者，你们实在不用和我们一起拼命的。

成都 诅咒之子

恭喜主编DRAGON"挽救GD时间差"计划再度破产（速度仍少一期），在此献上钢琴曲一段，以示哀悼，要用"心"去听。

你以为我们救不回来吗？哼哼哼哼，这个世界上便有一种叫做"合刊"的东西呀！！一次性跨越两个月呀！！！你便估不到我们会出这手吧？上次做合刊那是2003年的事儿了……不是从头看起的老读者都不知道呀！（众人：你到底在高兴什么，下个月我们可是要做两倍的内容耶！）

崇庆 Orz

这期的《鬼泣 4》真是一次创新，让没有 PS3 或 360 的玩家也体验了一把《鬼泣 4》，这次买到书的时间是 3 月 6 日，这个时间正常吗？为什么那么多人去编辑部时小编都会很巧合的离开？有的还受到不公平的待遇，让人感觉编辑部很阴森。为啥才语游言尽是些经常露面的老读者？

3 月 6 日？差不多啦，虽然 2 月号杂志在 3 月才出现是丢脸了点儿，不过也没办法，雪灾让 1 月号变成了春节后的杂志，如果 2 月号出太快，1 月号就算全栽水里了……那样的话，我们就真的可能拿着调查表数据挨家挨户要饭来的。至于你说的“小编很巧合的离开”，呃，我不记得有那种事啊，除非是中午或下午下班，那是晚饭时间啊，不离开才怪……你们又不请客！要说不公平待遇，我肯定地回答你，除非你和女读者或食物一起来的，否则绝不可能有差别待遇！我们对待“同性别”的读者还是很一视同仁的！最后一个问题：想要在才语邮局出现，只要你的信足够有趣，而且又不长（这点非常重要！），那我就会登，你看，你不也出来了？

北京 小白兔

有些版块字太小不易看清；封面做得太烂了；印刷材料不好，有种刺鼻的异味；有些栏目的名称不易懂；市场不太好买到责刊；感觉杂志整体排版顺序不太好。

有些版块确实字小了点，原因多种多样，最常见的情况是页数实在不够了。封面……呃，哼！印刷材料嘛，这个，等有了钱换好的；栏目名称？我觉得除了“才语游言”之外都很难懂没错（被殴）；买不到——请联系书商，他们进货的动力取决于读者的热情；整体排版顺序，我们会监督美编调整的，会的，会的……（回音，默默退下）

上海 影影

对 E—mail 没信心了，寄了就被拒收，好不容易第 N 封发送成功了，收到回信再发又是个问题，难道你们的邮箱有退收功能，而且只针对偶么?!

请相信我们，我们真的是什么都不知道，要是知道的话，就算把邮箱都拆了也不会不接女读者来信呀……

昆明 硕哥

你们编辑当初在上高中时各科的成绩是多少啊？说出来给我参考一下，我也是文科生。

不说，打死也不说，你觉得我们这间屋子有多少人可能是当年考试成绩拿得出手的？（拍肩，语重心长状）兄弟，你要是想拿我们的成绩做参考，那是会误了你终生的呀！

上海 Lorter

鉴于你们这些烂人已经烂到了神样的级别，我暂时对小瑶同学的真伪不作评价，免得发现是梵天一人分饰两角之后心理打击太大……俗话说无耻也要有个限度么……如果真有其人的话：

幻想一：她是如花的妹妹；

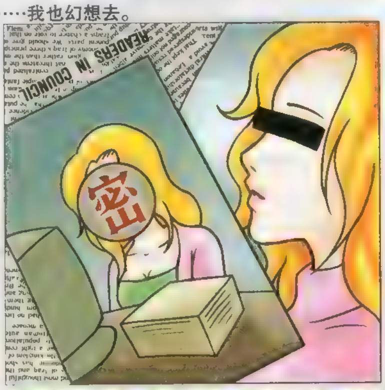
幻想二：她是重度腐女，腐到烂掉那种；

幻想三：春哥 MKII；

幻想四：星辰欠债银行派来的杀手。

万一万一真有其人的话……嗯……小瑶 MM 你不要怪我喔！

我可以负责的告诉你，这四条中的任何一条都休想在办公室留下来（当然最后一条如果隐藏很好的话我们也不在乎）。最近来信对“小瑶”的猜测很多，我就不告诉你们……这是我本期回的唯一一封关于“新任女编辑”的信，哼哼，你们就继续幻想吧……我也幻想去。



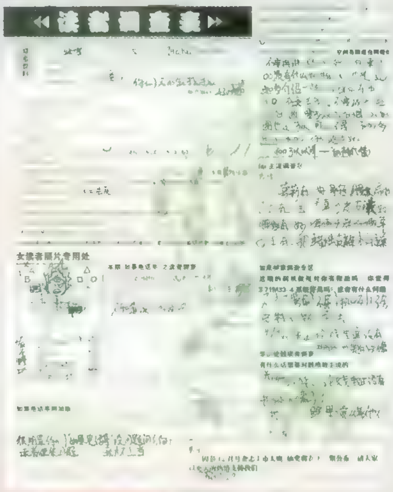
★前段时间有个读者来编辑部买书，因为他提了 KFC 全家桶，所以我们都很高兴，在这种状态下允许他带走一点“纪念品”，于是他拿走了几个落满灰的手办——结果后来我们收到他同学的信说，这位朋友回去把手办卖掉了！连我那个粗制滥造还断手断脚的 H 手办都卖了 30！（不是抽奖要送那个）我们很不满！我们要强烈谴责！这种事绝不能再发生了！我们不会再被一套全家桶迷惑了！

武汉 THE-KID

不要再讲一些○○和○○的事了！○○没有什么好讲的，○○也是，还不如多介绍一些○○方面的东西，○○比○○有意思多了，不要放出一些○○的图，要多放○○的图，○○的图也还可以，所以不要○○和○○，多一些○○和○○，你们这些好人……（○○可以以“哔”的声音代替）

PS：把我的读者调查表登出来好不好？好不好好不好好不好好不好好不好好不好？不知火舞唉！……登出来好不好？我寄女仆装照片给你们好不好？登好不好？登一次嘛！好不好好不好好不好好不好不好好不好，水手服也可以，好不好好不好好不好好不好好不好好不好……

知道了知道了知道了知道了……诸位读者，如果是你们的话，也不会拒绝女孩子这种要求的对吧？对吧？对吧？——不对？你还是我们的读者吗！啊这位同学，我可等着女仆装和水手服的哦。（背后几个编辑：你最近脸皮可是越来越厚了啊……）



不过，我们的扫描仪很烂，所以下次请你单独画在别的地方吧……

广州 伊达政宗

如果订购全年有附送本年度出版的所有特刊就好了。包括以前所有机战攻略特刊能够买到吗？还有没有 354 或 355 的原画卖啊（不要那个女性版的，我要原画，给我吧，我要买！），想买到“无双”特色刊物啊……游戏日有没有印刷一些热门游戏的海报，市面上没卖啊，如果 GD 能抓住这个赚钱机会大搞一笔，那就终生享福啦！万智牌到底怎么玩，跟游戏王一样吗？淘宝网上的游戏王卡怎么分辨正版，我同学买的都是质量不错的 D 版，市场价格便宜很多……

朋友，不要贪心嘛，我们保证至少全年里有两次“加厚版”让你赚还不成吗？目前机战攻略特刊除了第三次 α 没货了，OGS 和 OG 外传还是有货的——意外吧，我们其实只出了三次机战特刊哦！至于无双的原画，我们手头只有一本，所以是决计不卖的。当然如果你能提供原图的话，我们的淘宝店很乐意为你制作一些你想要的海报。

入侵

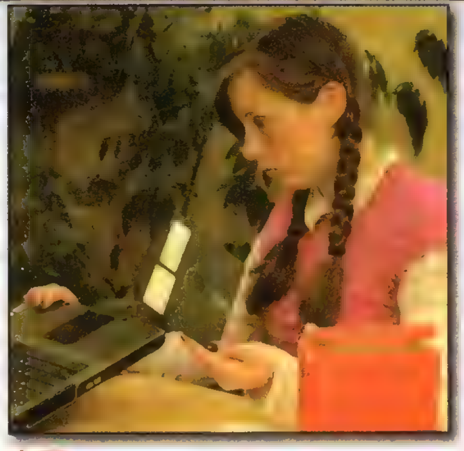
“站住，哪儿人？有暂住证没？还带管制武器！抓起来！……”暴风士兵的入侵就这样被消灭了。

限速

谁立的这牌子，你丫有本事给我在这条路上飚到 80KM 的时速啊！

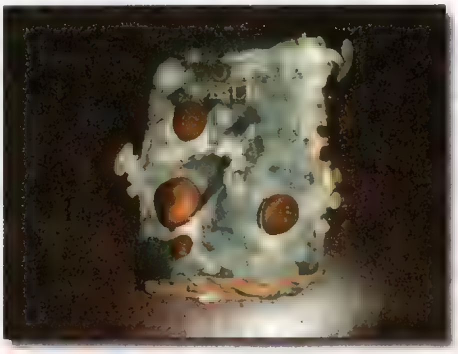
[illegible]

我们来猜这个门里面是什么：A.告解室；B.更衣间；C.厕所……



古董

不知道现在的电脑还能不能找到可以插五寸盘的软驱。

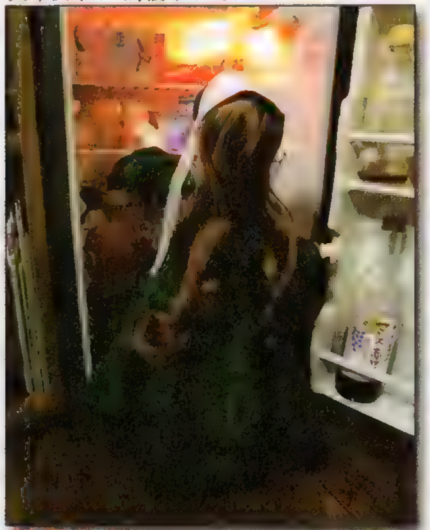


诅咒之书

好好一本圣经咋就成了这样呢，被哪个恶魔诅咒过了？

推车

让你丫豪华轿车……让你丫加长车身……火车要来了吧，傻眼了吧！



蔷薇少女

有没有人希望看到这样一个 SD 娃娃在开冰箱拿饮料啊？

如果电话亭

新年伊始，在1月号里我本来打算也看看读者们对杂志有什么新的想法，不料一场大雪直接把书压到了春节后，所以这次收到的信不是特别多，当然也足够我用了。在此再次祝各位寄回调查表的读者一辈子好人，天天好人，好人有好报……

但是——统计调查表后我发现了一个问题，在读者们以"游戏日编辑"的立场来思考问题的时候，似乎真的都很冷静——拜托，我这次又没下什么套，为什么你们还是警惕性很高的"哪个省力挑哪个"呢？我是真心想看看你们的建议呀！你看你这个！这个！还有这个！！（指着调查表）你们的热血啊？激情啊？斗志啊？青年啊，要立死志！！！（本句引自漫画《魁·男塾》）

本期如果电话亭调查题目：

如果有一天你成为游戏日的编辑，你会选择负责哪个栏目？你会怎么做这个栏目？（栏目备选：新游戏介绍、掌机栏目、非主流、才语游言、极限研究）

南京 genghis

我会选择《非主流》，因为它有太大的空间可以自由发挥，至于方针吗？很简单，因为是非主流，所以什么吸引眼球就上什么，和游戏没关系也无所谓，什么热就上什么，只要能吸引读者就是胜利！

编辑评注

这么说，春节那会儿我们其实可以上陈冠希什么的？……嗯，那当然不行。什么热呢？什么吸引眼球呢？问题就在这里，我们经常会很惊恐的发现，我们对读者们流行的东西（除了游戏外）并不那么了解，毕竟大家离开学校也几年啦，接下来就只能想什么吸引眼球了。当编辑们模仿"英雄所见略同"的段子把自己手里的纸团拿出来时，上面都写着"美女"二字……

南昌 熊志刚

口胡，我可不想1、2点钟睡觉，5点起床打游戏啊，会死人的。不过游戏日小编就不一样啦，老龙，死死团团长，机器人，牛爷，土星男，贱格教主，萝莉控，找不到一个正常人啊，朋友们，珍爱生命，远离游戏编辑。

编辑评注

虽然你不打算当编辑但我还是要纠正你的一个误区——1、2点睡觉，5点起来我们也早就死了，你们看到我们的形象就都是幻觉，或者换了好多拨人，披着同一个马甲的……其实啊，我们是3、4点睡，中午再起，我们的作息很有规律，基本上成都早上的太阳我们是看不到了，如果哪天看到的话，那就是我们通宵了的原因。怎么样，其实没那么恐怖吧。

上海 Sweety

游戏介绍和非主流吧，我比较喜欢尝试新鲜的东西，如果某个游戏一开始就能吸引我，那肯定是个好游戏（虽然我喜欢很多冷门游戏），但并不是任何一款游戏在一开始就能展现它的魅力，所以我想说：每一款游戏，都有它的闪光点，就看你如何发掘并发挥这些闪光点。

编辑评注

这不是当年短笛在原版"非主流"里做的事儿嘛，发掘一些冷门游戏，辛辛苦苦的打通关，然后写一两页介绍或攻略或推荐，那个累啊，每天早上迎着太阳回家，月亮还没出来就继续回来写，半年后就累得只剩骨头了，埃及金字塔里的法老都比他胖啊……（不知道在中国哪个角落的短笛现在多半在不停打喷嚏吧）你确认想干这活儿？

南昌 SummEr

极限研究，因为觉得现在极限研究只是单纯把攻略补完，当然这也是一种极限吧……照我的想法当然是改成最BT难度注意事项，FF12不走执照盘，鬼泣3全S真人PK经验谈，哈哈，自虐狂人就是我的极限~

编辑评注

牛蛙默默地站起来："叫这小子来吧，让他来弄这个，老子真的打动作游戏打烦了……"DRAGON："要是他完不成呢？"牛蛙："没事，我就当这个人没来过。"众人："……你是想制造'这个人从来没来过'的现场吗……"

北京 老猫慢慢爬

首先我怀疑这个题目会让你们被各色蔬菜埋起来。其次我想问你们的工资标准是不是会吓跑大多数正常人？最后我回答问题：非主流！别问我做了什么，反正我做了之后，"游戏日"就是一个只在历史纪录的角落里翻到的名词啦，哈哈！！

编辑评注

要让游戏日成为历史名词还不简单，我们手头有超过三位数的方案让它实现哦，犯法的，不犯法的，欠揍的，不欠揍的……至于工资标准嘛，你看我们每天看有钱人的眼神儿还不清楚嘛，那可比解放前贫农看地主的眼光有杀气哦

北京 崔斯特·杜垩登

我会负责"目录"。

编辑评注

欢迎欢迎，同学，我们的"目录"其实是个暗语——你看，这期杂志目录是143页，包括攻略"目录"，新游戏介

绍"目录",才语游言"目录",掌机游戏"目录"……最前面那页不知道是什么的东西我们就帮你写了吧!

北京 孙欣

aice 的恋爱游戏小屋,我翻了半天书,就这两页图多字少,还大图咧!我一定会继承这个栏目的传统,放图,放大图,放好大的图,aice 君你就放心吧。

编辑评注

aice:"……不用您代劳了,我不一直在做这事儿吗?"梵天:"既然这样,那谁做不是做啊?"aice:"我可以找一些比较'微妙'的图……"梵天:"就是说,维持在不被抓的底线吗?"aice:"对啊,我怕读者把握不好这个度……要是代替我被抓起来了,我多不忍心啊。"星辰:"听你这口气,你丫是不是之前偷偷放了什么东西在书上?!"

上海 牛奶 LanLan

反正游戏日的年龄定位较高,等到大陆刊物分级制出来后,一定要在非主流中做一个 H 游戏专栏,或者干脆以非主流为主做副刊,全面介绍 H 游戏的方方面面,也圆了一代人心中的梦啊!

编辑评注

等到可以在大陆公然做 H 游戏的时候,我们一定能——不对,说不定那时候隐藏在各地的高手就如雨后春笋一般冒将出来,把我们打得溃不成军也不一定……我们对自己有几斤几两还是很清楚的。

上海 D 调的周

如果真是这样,我一定要做才语游言的主编!美女多一点!萝莉多一点!性感猛男多一点!回答忽悠的话多一点!OK!

编辑评注

其他的我都赞同,唯独"性感猛男"这一点我坚决不同意!我这辈子最不想看的就是穿得少的男人……你说战神?没错,我也不喜欢,要是个女战神多好啊。

哈尔滨 人工知能

绝对是动作类的,因为自己从小就是玩动作游戏出身,老牌街机游戏还是能一币通关的,现在的动作游戏玩得也算不错,正好你们也缺动作游戏玩得好的,不过你们不可能要我就是了……

编辑评注

拍肩……同学,我们总有一天会招收动作游戏高手的,如果我们想到一个更好的,能充分带领大家领略动作游戏魅力的攻略形式的话——还不能是视频光盘,那玩意做出来成本贵(你问我为什么别人能做?当然是人家有钱啊……)。2 月号的鬼泣,我们就在这么尝试来着,以后还要。

哈尔滨 LCH

新游戏介绍改成旧游戏介绍,反正看到书时那些新作都出好久了。不如对近期已发售游戏做介绍和推荐,让人知道自己错过了什么游戏。

编辑评注

这个提议倒有点意思,我们会考虑推荐一些。由于 PS2 游戏已经越来越少,所以只要有个能玩的游戏我们肯定就扑上去了,要补充游戏介绍,还是会把重点放在其他机种,尤其是比较普及机种的游戏。对了你有没有注意到,其实掌机栏目里每期都有这样的游戏推荐——你们真的没有注意到吗??

广州 小阳

编辑写真志,揭露各位编辑平时不为人知的小动作,例如挖鼻孔啊,玩脚趾等,或者一些更加不雅的行为,毕竟照片比文字更有说服力……

编辑评注

您说我们辟个四五页,上面全是编辑在挖鼻孔打哈欠伸懒腰睡觉流口水……这种东西,换您买不买啊?估计《游戏日》得变成行为艺术杂志喽。

杭州 sasah

才语游言,因为暴你们的私生活是件有趣的事情。

编辑评注

其实,要暴这些料出来,我也很危险的。你看编辑部里,牛爷的威压,DRAGON 的龙息,星辰的光束剑,哪个是好对付的?至于好惹的,梵天?没错,每期就指着他被打一顿了。我既不能说牛爷每天会拖着一根血迹斑斑的狼牙棒上班,也不能揭发去年加利福尼亚州的大火其实是 DRAGON 放的,更不能说星辰击落了美国的间谍卫星……(众人:你丫说什么?)不,我什么都没说!!

北京 DUO

才语游言,发挥空间较大,反正只做一天,写些有趣的稿子,要是一直干下去天知道自己还有没有激情。

编辑评注

激情嘛是要自己发掘的,比如对情侣的嫉妒,对富人的仇恨,对一个卡在出片前发售的大作的愤怒……都可以成为战斗力的补充哦。当然,你一天就能写完"一些有趣的稿子",我也满佩服你的……

佛山 小毛

华山论贱,首先把排版改成华山形,读者的发言星罗棋布在山上,教主梵天脚踏祥云于空中,回答山上各读者问题(具体情景请自行想象)。

编辑评注

梵天:"这个主意好耶,饭饭君你来做这样一个版面吧,记得我踩着云还要在天上飞来飞去哦。"饭饭君:"你能不能本人示范一下啊?"

北京 AUV

新游戏介绍!这样就算杂志因为传播 H 而被查封,也和我负责的栏目没什么关系,我当然是不会介绍最新 H 游戏的。

编辑评注

来,跟我一起念:"覆巢之下,焉有完卵","贼咬一口,入骨三分","临死也要拉个垫背的"……你觉得,我们会甘心自己蹲在警察叔叔面前双手抱头,而任凭你大模大样安然无恙的走出门去么?

中山 基德·拉夫·烈

当然是强档攻略,原因有二,一是有正当理由通宵玩游戏,二是不用我出钱买游戏(别打破我的幻想),至于怎么做呢,当然是先玩完游戏再硬着头皮写稿,谁叫我语文水平差嘛。

编辑评注

抱歉,要打破一下你的幻想……要是不用自己掏钱买游戏的话我们绝对直接指着每款游戏的正版上啊……

广州 艾斯嘉科尼

我想讲的是,无论我负责哪个栏目都好,GAME-DAY 肯定会被停刊的,哼哼!

编辑评注

我郑重向你推荐一个栏目:你可以负责发我们工资……要是你不发,我们会有办法让你发的。

上海 杨立炜

老龙的位置貌似最清闲了,而且有什么责任都可以找牛爷撑着,还能看 50 寸大彩电。那些需要费力加班才能搞出来的栏目谁会稀罕去做。

编辑评注

这您可就冤枉老龙了,谁敢把责任推给牛爷啊,牛爷生平最恨的就是不敢自己负责的人,尤其是男人,如果被牛爷碰上的话,那可就是杀头之罪啊,起码要杀够两个小时的!所以你看老龙貌似很清闲,其实他一直在提心吊胆,万一哪天有警察叔叔上门问"谁是游戏日主编"那咋办呢?

上海 元元

非主流。fei 团长最近有些山穷水尽,身为团组织的光荣成员,我自然会尽我所能帮助 fei 团长——达到他不可告人的目的。例如:把 aice 的硬盘偷出来,把老龙的电视机抢来,把更多的女生骗过来……

编辑评注

这个提案太……太……你怎么能说出来呢???你把我心里想的都说出来了,还要我怎么开展工作呢???

佛山 小轶

哪个猥琐就……不做哪个,嗯,GD 有哪个栏目不 WS 的,so 我还是不做了。

编辑评注

你咋能这么说呢,我的栏目就很不猥琐嘛,你看有型有款气宇轩昂正义凛然的,堪称站在时代的最前沿啊,你从哪里看出了猥琐呀?

秦皇岛 剑心

我最想参与的就是华山论贱,因为可以与梵天和 aice 一起贱,如果梵天是 MM 就好了,如果 aice 是 loli 就更好了,要把这个栏目做得更大,更全,更更更贱!

编辑评注

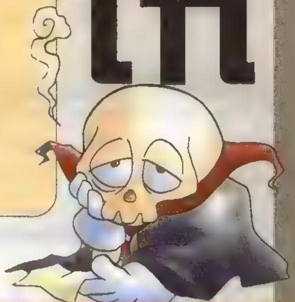
梵天要是 MM,aice 要是 LOLI,同学,和"她们"共同主持华山论贱的活儿绝对轮不到你,我们自己就能打破头了……但事实很残酷!所以梵天还是要被打,aice 还是要被我们眼红!怎样,还有兴趣参与不?

资讯

《游戏日》各地经销商电话

各地经销商电话，如果买不到请向他们查询；如果没有您所在的城市，请向最近城市的经销商查询。（部分书商已经更换，请注意对照）

哈尔滨	雪影书居	徐女士 0451-88341810	南京	尧天文化公司	钱女士 025-83328131
长春	东北书局	0431-2700526	苏州	华联书店	谭女士 0512-65296610
沈阳	文史书店	赵女士 024-23916698	无锡	江南论坛	姚先生 0510-82737161
大连	明天书店	13898609852 0411-84601717-8036	杭州	东新图书文具有限公司	周经理 0571-88256019
鞍山	三味书屋	程女士 0412-2218341	宁波	今日书店	江先生 0574-87660206
北京	情文图书公司	郭经理 010-65934375	温州	新闻书店	0577-86057666
天津	新兴书店	阎先生 022-27694099	南昌	时新书店	梅经理（女）0791-8592321
石家庄	康迈书店	陈经理 0311-83029157	昆明	宇智书店	高女士 0871-4168505
唐山	科普期刊书社	赵女士 0315-2815445	重庆	渝海书店	李先生 023-67051823
秦皇岛	清华书店	戴女士 0335-3691263	武汉	幸福书店	027-85493889
济南	读乐儿发行公司	张主任 0531-82904601	广州	广东新世界	周先生 020-34292249
郑州	文通书店	张经理 0371-68659489	南宁	创意书店	徐先生 0771-2825915
洛阳	青少年读物发行公司	杨女士 0379-63173670	成都	天府书局	028-86668031
蚌埠	辽望书店	李女士 0552-3028028	长沙	知星书店	刘经理 0731-6562796
芜湖	智苑书店	李小姐 0553-3119006	贵阳	黔骥图书	刘经理 0851-5982003
合肥	智苑书店	王小姐 0551-4691193	福州	同人图书公司	0591-83353080
上海	赖经理	021-63765725			



《游戏日》杂志常见名词解释

鉴于新读者越来越多，而且下期又是合刊，所以我决定在本期演习一下要如何在下期向广大新读者推广一下编辑部的各种黑暗名词和专用设定，老读者记不大清楚的可以再复习一下。

（饭饭君：本来时间就很紧，你还搞这么多东西！

fei：下期时间更紧哦，你是打算在下期再弄？

饭饭君：今天天气不错……为什么突然要对名词解释进行大修正呢？

fei：因为新读者越来越多，就在上个月，有超过两位数的读者来信提问"为什么你们那么怕一只牛蛙？"

饭饭君：……说实在的，我也很想问来着。

fei：……啊啊？！……哦对了，你来的时候，牛爷已经占据这个位置了……现在你还觉得详细的改版叙述不重要么？！

饭饭君：嗯，我也觉得，为了我的生命安全……）

主要登场角色

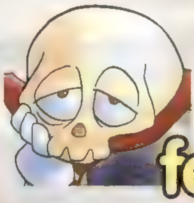
DRAGON

职务：主编

种族：龙族

简介：掌握编辑部一切事务的最终决定权，绝对不是个温和的人，擅长以无与伦比的龙族威压和吐息。喜欢足球、烟、美剧等等。

备注：他有台五十寸的大电视——到现在分期付款还没还完。



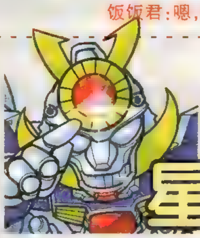
fei

职务：编辑

种族：死灵

简介：经常露出不知所以的垂头丧气表情，主要负责编读交流等栏目，擅长和读者做无意义的战斗，身边常有紫色怨气缠绕。

备注：死死团团长，对情侣非常不满，身边聚集有一批同仇敌忾的读者，但自己一直想着要叛逃。



星辰

职务：编辑

种族：超级机器人

简介：由各种奇怪元件堆积的超级系机器人，编辑部最喜欢玩机战的人，同时是个广义的声优控。

备注：编辑部持有信用卡最多和欠银行钱最多的人。

牛蛙

职务：编辑

种族：两栖类

简介：游戏日编辑部战斗力最强的成员，特技是极限通关、熬夜连续作战等，喜欢以辣椒和烈酒助兴。喜欢玩万智牌，喜欢玩《女神转生》。

备注：隐藏的犯罪组织首领，心狠手辣不留活口（传说），除了DRAGON，没有人能在气势上超过他。

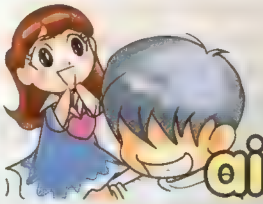
梵天

职务：编辑

种族：人类（？）

简介：负责掌机栏目，号称所有游戏都喜欢，所有机种都喜欢，非常热爱与编辑们做兴趣爱好上的交流，然后迅速被拆穿。

备注：经常因为口不择言的挑衅被痛殴，但是依仗自己顽强如蟑螂的生命力能迅速复原，屡教不改，人称"贱格教主"。



aice

职务：编辑

种族：人类（？）

简介：萝莉控。与梵天一起主持掌机栏目，同时是美少女恋爱游戏的爱好者，因此在右手上套着一个美少女布偶，同它做思想上的交流，成功发展出第二人格。

备注：编辑部唯一有女友的人，而且女友非常漂亮。他一直瞒着女友自己是个萝莉控的事实。

土星男

职务：美编

种族：人类

简介：负责排版、修图等工作，喜欢玩2D游戏，是SEGA和樱花大战系列的死忠，号称恨索尼入骨。另外还是个百合控。

备注：其实他是个索尼fans……我们一直这么认为。因为他能记住SCE的社长却记不住SEGA的。

饭饭君

职务:美编

种族:人类

简介:做着和普通美编没有任何区别的工作,外表看也是编辑部最正常的人。

备注:其实他也是萝莉控。

拾叁

职务:美编

种族:不明生物

简介:最新加入《游戏日》的美编,精神力非常坚韧,对整个世界的认识让人耳目一新,我们都很想打他,但这种情绪和对梵天不同,梵天是没事故意找打,拾叁是真的什么都不知道……

备注:喜欢玩魔兽世界,经常早上三点下班后回家还组队下副本。

名词解释

民光:民光商厦,游戏日编辑部所在地,很多读者都被"商厦"二字迷惑,以为是很有气势的摩天大厦,其实只有几层而已……

犯罪集团首领:全称"国际臭名昭著犯罪集团首领",在《游戏日》上看到此名词即专指编辑牛蛙。起源是某次与电脑战街霸,平素战无不胜的牛蛙竟在春丽处被强行阻挡半小时以上,被众人戏称为"一外国男子在厦门街头公然殴打中国女子",继而发展为"一中国女子对抗国际臭名昭著犯罪集团",牛蛙由此坐稳"犯罪集团首领"位置。

伪饭:"伪fans"之意,又称为"伪非"或"非伪",指装作对某游戏很痴迷并企图以此获得认同的家伙,梵天曾荣膺"全方位伪饭"名誉头衔。他每每在其他人对某问题进行讨论时加入战团,宣布自己是某游戏或某人的忠实拥护者,但是会在三秒钟内被打回原形——但是最近加入编辑部的美编拾叁已经充分展示了更加强大的"伪饭"能力,相信该头衔易主指日可待,请期待我们的后续报道。

出片:杂志制作完毕,准备输出数据做成胶片到印刷厂印刷,杂志制作流程进行到这个程度,就算这时还发现了什么问题那也是板上钉钉无法修改了。

蹭的累:游戏日创造的词汇,形容"口是心非,明明喜欢某人却非要装作不在乎"的性格类型。不少动漫游戏中的大小姐形象都属于此类。在2007年7月号《游戏日》上有个很不错的相关专题,大家有兴趣可以找来看。

经典的"蹭的累"角色:春日团长和战士夏娜

口胡:原出典于香港漫画,原本是一个字,但简体字里没有它,所以只有分开打出来,不过这样念好似也很有气势……语气助词,意义大约等同于"靠",另一个写法是"口古月"。这种写法带有恶搞性质。

经典的"口胡"用法

废柴:同样来源于港漫,意即"废物",对人专用。

桀桀桀:象声词,发音是"jie jie jie",坏笑。来源也是港漫,同样是"口桀"这个字打不出来之后的"简体版"。

loli:另一个写法是"萝莉",来自一本叫做《萝莉塔》的邪恶小说。意思是可爱的小女孩,年龄范围大概在5-12岁之间,这个年龄标准因某些怪叔叔的喜好有所浮动(不知道长相不好看的小女孩算不算萝莉?)。

正太:出处是《铁人28号》的主角金田正太郎。现在已经引申为和"萝莉"相对应的名词,指可爱的小男孩,一般受到危险的大姐姐们喜爱。

御姐:"萝莉"在经历了"少女"之后的下一个成长阶段,指有成熟气质的大姐姐,性格一般比较稳重,但大部分都会在意外地方显露弱点。大家可以参考FF12里的兔女郎弗兰或《凉宫春日》里的成人版朝比奈。"御姐"很容易走上"女王"或"人妻"、"熟女"之类的邪路,令爱好者痛心疾首。

好好的御姐,出了个续集就连孩子都有了……

控:过于专注某项爱好的人,例如对萝莉有特殊嗜好,就称这人为萝莉控。

王道:和"神作"类似的称呼,但"神作"多使用在游戏方面,而"王道"适合任何场合,意思大概就是"这个东西是最好的!"使用例:"御姐才是王道!"

ACG:A=anime,动画;C=comic,漫画;G=game,游戏。"ACG"即"动漫游戏"这个圈子的统称。

JR:"贱人"之意,常常用于编辑对作者、作者对编辑、读者对编辑、编辑对编辑的混战中。

百合:指两个女孩子之间暧昧关系的情况,编辑部唯一的百合控坚持要把这个词与"GL"、"LES"等名词区别开,但其他人不予承认,反正本质都是浪费资源。

传说是经典百合作品的"圣母在上"

GL:"girl's love"的简称,换言之就是女同性恋。和百合的区别在哪里呢?与其相对的是"BL",属于编辑部的禁语,但最近似乎有矫枉过正的感觉……

CJ:"纯洁"之意,来源于某"少年作家"在自己小说里的常用词,正确使用方法是"我们忍不住以CJ的45度仰望天空……"——"45度"不另外解释。

偶:网络用语,"我"的意思,装可爱式语气,被芙蓉姐姐发挥到令人毛骨悚然的境地。类似的还有"粉"(很)"素"(是)"滴"(的)"乃"(你)……等等。

人品:网络语言,缩写为"RP",泛指一切不以自己意志为转移的诡异事件,"人品问题"也时常缩写成"RPWT"。使用例:"啊啊啊我机器怎么重启就不读盘了?""你人品问题!"

残念:出自日语,"可惜"之意。

穿越:因为某种原因到了不属于自己的时空的状况,有些是穿越时间,比如回到三国时代,有些是穿越空间,比如到了异次元。由于可以抛下现实世界的束缚重新开始,"穿越"正成为幻想类作品的热门题材,游戏里也经常出现"穿越"状况,比如穿越到过去想要打败勇者的大魔王,从幻想世界穿越来的水球选手,穿越到异世界去开机器人的热血少年等等。

著名的穿越系男主角

后宫:大部分人的梦想,也就是拥有无数属于自己的美丽异性,当然只是梦想。如果有谁能成真请告诉我们。

耽美:和BL差不多,不同之处在于"丑男没有耽美的资格",专业术语包括"攻"、"受"……呃,我们还是不要讨论这个话题了。

萌:作为形容词的时候,泛指受到自己喜爱的某种事物刺激而产生的激动感情,例如大部分男性看到可爱的女孩子。某些特殊爱好也能产生"萌冲动",比如机战控看到自己喜欢的机体。

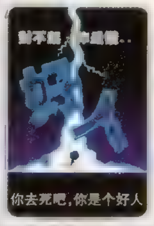
怪叔叔:也可写成"怪蜀黍"或"怪蜀熟",危险生物,一般危害年幼无知的少女,代表言论是"叔叔带你去好玩的地方"云云,但有些怪叔叔只表现在行为上,外表是很有欺骗性的!

御宅族：过分沉迷于自己所爱好的事物，导致与外界的沟通都出现困难，但不想去改进，反而更加陷入自己世界的家伙，俗称“家里蹲”，简称“宅”。长期沉迷于爱好中，因此对这些方面造诣颇深，往往两个爱好相同的宅还会引为知己，并由此衍生出“宅文化”之类的古怪交流。“御宅族”的另一个称呼是 OTAKU，虽然有人坚持认为自己只是 OTAKU 不是宅，但其实“OTAKU”就是日语“御宅”的发音，所以我们认为这家伙只是在自欺欺人。经常出现一个人身兼御宅族、××控乃至怪叔叔数种身份的情况。但是最近由于不懂装懂的很多媒体频繁提到这个词，所以“宅”的概念在中国已经被极大的扭曲和扩大了——你们以为死在家里除了玩网游看韩剧什么都不干，就好意思说自己是“宅”么?!

死死团：全称“情侣去死去死团”，由对情侣有极大怨念的人组成，口号是“情侣去死”，同时大部分人在私底下不懈地做着叛逃的活动。找到伴侣而脱离组织的人被称为“叛团”，会受到其他团员“你总有一天会回来的”“这里永远是你的家”之类的祝福。具体介绍请参见 2006 年 4 月号。

死死团的常用标志

好人卡：一般由女性施行，简言之就是你朝一个喜欢的女孩子说“我爱你”的时候，对方以“对不起，我知道你是一个好人，但是……”句式予以拒绝的话，就代表你收到好人卡一张。由此衍生出“朋友卡”（我们还是适合作朋友）、“哥哥卡”（我一直当你是我哥哥）等等发卡形式，有时还有残酷的卡片连击（即多种拒绝方式连用，如“我知道你是个好人，但我一直当你是我哥哥，而且我觉得我们还是适合作朋友……”），一般来说被攻击者受到此攻击即直接出局。



你去死吧，你是个好人

圣战日：死死团专用称呼，泛指情人节、圣诞节等小情侣们盼望已久的节日，由于在这种日子里单身的人也依然单身，有点怨念乃至上街跟情侣们过不去，在不犯法的前提下也是情有可原的……我们在背上写“情侣去死”碍你们什么事啦？记者们！又没有穿日本国旗上街！

□：一个“方块”符号，在游戏日上出现的时候如果不是代表按键上的符号，那么多半是某个漏网的日文符号或繁体字，因为排版软件是无法识别的。

YY：“意淫”的简称（这个词不懂就自己去查），在游戏日里是介于“幻想”和“妄想”之间的一种状态。

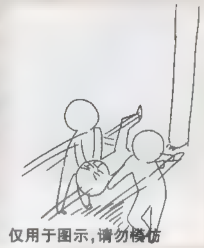
253、874：分别是跪拜和狂抽耳光的意思，原出处是著名的网站猫扑（MOP），里面代表这两种状态的表情代码刚好是 253 和 874，后来就成了最出名的表情代号简称。使用例：“太强了！253！”另外语出同源，并经常有人使用的还有 011（寒）、023（满脸竖线）、020（眼露凶光）、050（愤怒的青筋）等等。

OTZ：又名“失意体前屈”，著名的网络象形符号，三个字母组成一个脱力而跪倒在地的人形（请想像 O 是头，T 是上身和支撑地的手，Z 则是下半身），表示遇到“令人无话可说，唯有跪拜”的情况。orz、Orz 等等也是同样的意思。

囧：读音为“jiong”，原本是“光明，光亮”的意思，不过由于该字的结构恰好构成一个脱力的人脸（大家请自己想像！），所以现在已经更多的变成网络表情的“头部”，例如“Orz”就可以变成“囧rz”。

XD：请顺时针旋转九十度，这是个很高兴的笑脸，你看眼睛都眯起来了。

阿鲁巴：流行于港台学校的恶作剧刑罚，具体执行措施是把当事人抬起来，两腿分开，往柱状物体上撞去（例如电线杆、树干等等）。由于此刑罚方式的特殊性，只适用于男生，但请注意不要选择尖锐的行刑物。使用例：“这个叛团的家伙，一定要阿鲁巴到死呀！”在国内也有相似的行为，但叫法不同。


仅用于图示，请勿模仿

–_–：网络表情符号，和 OTZ 同理，请发挥自己的想像力把上面两横想像成两眼，下面一横是嘴，由此衍生出 –_–+（眼露凶光）–_–（坏笑）–_–|||（竖线）T_T（哭）＝＝（无话可说）等等一大堆表情。虽然原则上在杂志里不鼓励出现这种符号，但是常年在网络上打滚的作者们往往会在写东西时“不由自主”加上这些东西，如果不幸没有被编辑发现，那么就会被读者发现。

エロ：原文是日文的“エロチシズム”，简称为“エロ”，因为这两个字实在太像汉字里的“工口”，所以懒得切换或不会使用日文输入的人便直接用“工口”来代指该词，这样还有一个好处就是比该词的另一个缩写“H”来得隐蔽……什么，“H”是什么你也不知道？那当我没解释吧！

GALGAME：“GAL”是“GIRL AND LOVE”的缩写，简单的说就是“美少女恋爱游戏”，是 OTAKU 逃避现实、让自己获得虚拟满足感的神兵利器之一。

西奈：日文“死ね”的发音，意即“去死”。使用例：“情侣西奈！统统西奈！！”

腹黑：指角色内心比较阴险狡猾，但并非贬义，因为能称为“腹黑”的大部分都并非敌方角色——这方面的佼佼者便是当年漫画《相聚一刻》里的四谷，每每不动声色整得主角死去活来……与此对应的是“口黑”，这并非把“嘿”字拆开的“港漫文字”，而是指嘴比较刻薄狠毒的类型。

贱格：明明知道属于比较另类乃至不招人喜欢的东西，某人就非要表现出这方面的兴趣，最关键在于，要是这人真的对这些东西有兴趣也就罢了，偏偏他本身还没什么兴趣（大概吧……），这种明明自己没有兴趣却非要去触碰禁区的精神便称为贱格。例如梵天不止一次故意挑衅伟大英明的犯罪集团首领，并以被牛爷掐脖子为乐趣，这就是贱格的最明显特征。

伪娘：外表很像女性的男性——注意不止是长相，连穿着和举止都接近女性的才算，不把这家伙裤子扒下来是不知道真相的……但是太监不算。

伪娘的真相是残酷的……

吐槽：台湾地区的方言，来自相近的日语“突っ込み”，指“教训”或“指正”，不过一般都用于比较轻松的场合，当某人陷入幻想时另一人以冷静的语调将其拖回现实，某人胡说时另一人毫不留情地揭穿他，这种情况都是“吐槽”，比如在《凉宫春日》系列中，男主角阿虚就坚定不移地充当着败坏凉宫团长兴致的吐槽角色。从某种意义上来说，游戏日经常干的“毁神不倦”，对那些偶像肆无忌惮地“还其本来面目”也是吐槽。

cz：“凑字”的简写，常见于网络论坛，很多论坛为了防止用户无意义的发帖（比如“好”“顶”）而限制了发帖字数，也就是说如果主题少于一定字数将无法发表，因此不少懒人都会在后面加一堆“cz”来凑足字数。

脑残：“脑子进水了”“脑子有病”的较客气说法，本来是贬义，不过随着最近动画片“脑残星”（幸运星）的热播，这个词似乎又有了好转的迹象。

为脑残一族正名的新偶像

捏他：日文“ネタバレ”的音译，指泄露剧情。

顶：表示赞同，原为网络论坛用语，因为在一个帖子后面回复就将把该帖“顶”置最前端，这种回帖格式往往就是“好帖，我顶”。最近不少人改用电影台词“我顶你个肺”。

声优：即配音演员，相比中国动画游戏配音演员的惨淡状况，日本的“声优业”可是要蓬勃火爆得多了。

近两年一举窜红的某声优

小强：蟑螂，出自周星驰电影《唐伯虎点秋香》里星爷对某蟑螂的称呼。后来由于蟑螂本身的强悍生命力，引申为“怎么打都不死的生命力”，ACG 里最出名的小强便是圣斗士星矢。另外“三国无双”里的吕布因为头上那两根“触须”也有“小强”的外号。

兄贵：原意是“哥哥”，现在已经引申为全身肌肉发达的壮汉，而且往往有裸露身体嗜好。实例请参照各类格斗游戏或现实中的健美比赛。

姐贵：又写作“姊贵”，“姐姐”的意思，多指成熟妩媚的姐姐型女子（例如 FF10 的露露），好在这个词还没有像“兄贵”那样变质……

挖坑：指一件事没有做完就弃置一边的情况，如果哪天想起了这件事再把它补完就叫“填坑”，似乎游戏日已经挖了很多很大没有填的坑嘛，哼哼，选择性无视……

KUSO：读作“库索”，“恶搞”的意思，不带恶意地开玩笑，略带有恶作剧的性质，总之就是想让大家高兴的行为，但不知道为什么“恶搞”在中国变成了不文明行为，那么好吧，我们不恶搞，我们只 KUSO。

GJ：GOOD JOB，“干得好”，是少数用英文做缩写的网络用词之一。

1.关于 DEVIL MAY CRY 的含义以下说法最准确的是？

A.恶魔五月哭 B.鬼泣 C.鬼见愁 D.连恶魔都被吓哭了

2.但丁的双枪名字是什么？

A.光明与黑暗 B.正义与邪恶 C.黑檀木与白象牙 D.吕布与貂蝉

3.以下对斯巴达的描述不正确的是？

A.魔界的叛徒 B.某个阿拉伯人 C.Eva 的老公 D.守温泉关的300 勇士

4.以下哪个武器是斯巴达用过的？

A.日本刀 B.血滴子 C.月光蝶 D.倚天剑

5.关于斯巴达的下落，以下分析最正确的是？

A.参加快男评选落榜了 B.找魔帝单挑失败了 C.被老婆甩掉之后自杀了 D.天知道，爱干嘛干嘛去

6.DEVIL MAY CRY 这个游戏的前身是？

A.洛克人 B.生化危机 C.鬼武者 D 心跳回忆 GS

7.以下角色中和 DEVIL MAY CRY 没有关系的是？

A.TONY B.里昂 C.爱夏 D.尼奥

8.下列食物中但丁不喜欢的是？

A.草莓圣代 B.番茄汁 C.处女的血 D.匹萨

9.以下和但丁完全没有关系的是？

A.布偶熊 B.刑警 C.香烟 D.吉他

10.以下游戏销量最高的是？

A.DMC1 代 B.DMC2 代 C.DMC3 代 D.DMC4 代

11.DEVIL MAY CRY1 代的制作人是？

A.三上真司 B.小林裕幸 C.神谷英树 D.田中刚

12.以下那部作品和 DMC 系列制作人无关？

A.鬼武者 B.恐龙危机 C.怪物猎人 D.大神

13.下面哪个女性角色和但丁没有暧昧关系？

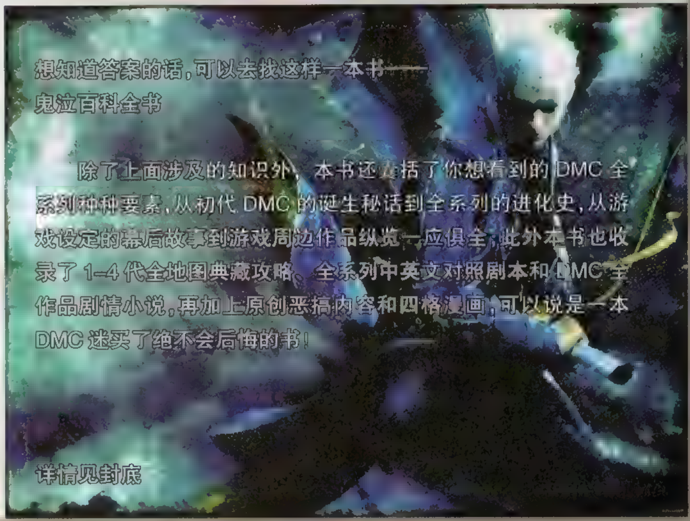
A.玛丽 B.格萝莉娅 C.帕蒂 D.翠花

14.尼禄的右手是谁造成的？

A.美鸟 B.钩子船长 C.但丁他哥 D.舔食者

15.但丁在哪代中没有被剑捅成对穿？

A.DMC1 代 B.DMC2 代 C.DMC3 代 D.DMC4 代



掌机游戏专栏

Aice

这期的掌机栏目又经历了一次小小的调整，首先是根据读者调查表的反馈，按大多数读者的意见，将攻略布局调整为将一个游戏做大做全，其他游戏攻略稍小。于是就像大家所看到的，本期的战神是最大一个攻略，我和梵天倾尽全力合力作出了这个攻略。除了因为读者的意见之外，战神这个游戏的确素质非常的高，值得得我们花大力气去做。在 PSP 有限的机能下，能做出这么华丽的游戏画面已经非常难得了，虽然有时候太过华丽导致拖慢吧，但还在可以忍受的范围内。PSP 的机能虽然赶不上 PS2，但是画面是没有经过转换损失的，比起在普通电视上玩 PS2，我甚至觉得 PSP 版战神的画面更好一些。

除了攻略的调整外，栏目内容也有小改动，首先是去掉了移动娱乐族，……因为只有我一个人在做，而我能拿出来说的，也就只有耳机了，结果就是我做得独欢，有反应的人少。本来我和梵天打算增加一个相对较全面的掌机游戏预览，结果一看，全是些乱七八糟的游戏，于是干脆往歪了搞，“邪门歪道”这个小栏目就这样诞生了，大家有什么意见可以在调查表上提出，先谢谢大家了，回头让贱格表演脱衣舞给大家看。

梵天

四川的邓维同学来信中说到，教主千秋万代与天公寿，这话说的好呀，我喜欢。后边的“自疏濯淖淤泥之中，蝉蜕于浊秽，以游于尘埃之外，不获世之滋垢，皎然泥而不滓者也。”这种高深的古文除了我还有几个人能看懂呢？话说回来我更用“一枝红杏出墙来”来形容本教主。

本期如来神掌给了 PSP 上 18×大作《战神》27 页的空间，根据读者来信要求，以后我们每期都会从当月的游戏中选择一款作为主打攻略。本期《战神》的攻略采用了多图的形式，附带 GOD 模式难度打法和一些专题内容，其实我和爱死足足准备了十几专题内容，最后由于页数不够，忍痛割了一半，可恨！页数太少了。

这期掌机游戏数量相当惊人，除了《战神》、《樱花大战》、《牧场物语，闪耀的太阳和伙伴们》、《忍者龙剑传》都是吃页数的主。等这几个游戏都排完了，《大蛇无双》连一页的空间都没有了，但这掌机版和 PS2 版的大蛇没有太大的差别，读者可以参照我们 2007 年第 5 期 PS2 版攻略。

土星男：喂，字不够，过来加点。

梵天：懒得加了，Aice 拿张美少女图来。

Aice：等我看看啊，嗯……这张不错！

上期的初心者教室为大家介绍了一下 NDSL 的购机注意要点和行情，能帮助读者大人们在购机的时候做个参考我就再高兴不过了。毕竟 NDSL 因为没有 PSP 那么复杂，在硬件栏目中占的比例很小，偶尔上一篇相关文字还是挺不错的。

这期我们又回到 PSP 阵营，为大家介绍一下最新的自制系统 3.90 M33，翻翻老书，上次介绍的居然是 3.52 M33，一下子跨了三代，不禁感叹自制系统的更新之快啊。

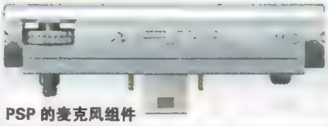
1、增加了 Skype 的服务功能。

可能大家对 Skype 还不是很了解，这里就简单给大家介绍一下。Skype 是一家全球性的互联网电话公司。只要你下载并安装了 Skype 软件，你就可以使用麦克风给任何一个人打电话。Skype 用户之间互相通话是完全免费的，因为这只是一个在网上互相传递的数据包而已。Skype 用户给其他手机、座机、小灵通用户也可以打电话，收费标准是 0.17 元人民币 / 分钟，无论对方在什么地方，就算在国外费用都是一样的。

Skype 的 wifi 电话

Skype 由于使用互联网进行数据传递，通话质量受到本地网络速度的影响，前些年并不普及的原因就是因为网络速度跟不上导致通话质量低下。如今网络建设越来越好，Skype 软件也越来越先进，通话质量得到了大大提高，Skype 以低廉的价格提供了高质量的全球性通话服务，它正在逐渐改变整个传统电信业。

由于 PSP 本身没有自带麦克风，因此想要使用 Skype，必须要购买一个麦克风部件，这个玩意在国外已经上市，售价 2500 日元，折合人民币 175 元左右。不过这东西其实没什么技术含量，如果有市场的话，我相信不久之后就会出现国内生产的高仿麦克风了。


PSP 的麦克风组件

要使用 Skype，当然你的 PSP 要能够上网，这点又大大局限了 Skype 的实用性，因为国内玩家用 PSP 上网基本都是通过无线路由器或电脑上的无线 AP，既然有电脑了，何必还用 PSP 这么麻烦呢？如果有一天网络热点大量普及了，我们坐在公车或地铁上就能用 PSP 上网，那这个东西才真正有发挥作用的空间。不过只有 PSP2000 才能使用 Skype。

2、修正了使用 M33 Dirver 免引导的时候从游戏退回到系统界面时卡在“请稍候”的 BUG。

3、更新时增加了自动修正有问题的 id-storage 的 key 的功能，当然没问题的话就不用修正了。

4、可以自动下载 390.PBP（官方升级程序，升级到 3.90 M33 的时候需要用到）的功能，但需要你的 PSP 能够上网。而且这个功能目前不是很完善，有可能会出现卡死的现象，如卡死了就重启 PSP 再来吧。

5、可以用 L＋△键跳过电量检查。如果不跳过的话，需要电池电量在 78%以上才可以开始刷机。

和以前一样，3.90 M33 也会不断推出更新补丁，这是第一次补丁 -2，说不定以后还会出 -3 -4 呢。新补丁修正了一些

BUG 和增加了一些新功能，以下文字由 M33 小组公布的英文资料翻译而来，说实话最后两条我都不太懂啥意思，反正用不上，无视掉好了。

1、改进了插件的载入代码，减小了使用插件时出问题的几率，插件的读取速度更快了。

2、修正一些由于文件系统而出现问题的记忆棒。

3、修正在末尾的地方的线条问题。

4、增加了在恢复模式的选项 fakeregion 其它的地区。

5、增加了 nand ipl 补丁允许 Booster 的多重引导和 imeMachine ipl 引导可以从 nand 中启动。（只有 PSP2000 刷了 3.90 M33-2 之后才能使用）

[illegible]

刷了 3.90 M33 之后，之前的基于 1.5 核心的自制程序又不能运行了，而且之前刷的 1.5 内核补丁也不起作用了，需要重新刷 3.90 M33 的 1.5 内核补丁。和之前一样，该补丁只适用于老版肥肥 PSP，新版的瘦 PSP 就别指望了，自己去找基于 3.0 以上核心的自制程序吧。

[illegible]

看了之前的介绍，3.90 M33 究竟有什么新功能大家应该都清楚了，其实刷新系统最大的作用，就是能够免 UMD 引导最新出的游戏，如果你对其他附加功能没有什么大的需求，那么你完全可以以后再刷，或是在某个游戏无法实现免 UMD 引导的时候再刷。

下载所需文件

1、首先下载刷机所需要程序，我把全部所需文件都打了一个包，大家可以进入这个地址去下载。

http://www.namipan.com/d/82e0133683d8104ed0ab32b0c55e274aca29c6443bea6202

2、用 WINRAR 解压压缩包，解压之后可以看到这几个文件夹和文件。

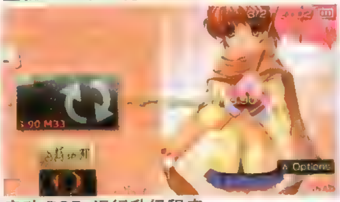
刷机到 3.90 M33（新版老版 PSP 都可使用）

1、首先确定你的 PSP 主机是 3.52 M33-3 或以上的系统，如果不是的话，请先升级到该系统。

2、进入恢复模式将核心调到 3.71（或 3.XX，反正不要调到 1.50），具体方法为：上推电源键 3 秒关闭 PSP→开机时按住 R 键进入恢复模式（× 键为确定）→进入 Configuration->Game folder homebrew，按 × 键改变核心。

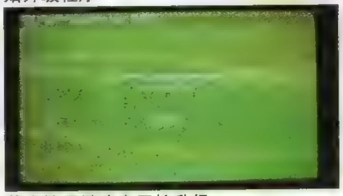
3、首先将"390M33 升级程序"这个文件夹里的"UPDATE"文件夹拷到 PSP 里的 PSP/GAME 路径下面。然后将文件夹里的 390.PBP 这个文件拷到 PSP 的根目录下面。

4、启动 PSP，运行升级程序（需要电池电量在 78% 以上）。按提示一步一步操作。

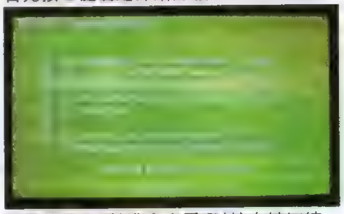


启动 PSP，运行升级程序

电量在 78% 以上才能开始升级，按 × 键开始升级程序

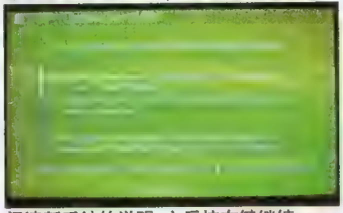


首先按○键确定开始升级



阅读协议之后（谁会去看啊）按右键继续

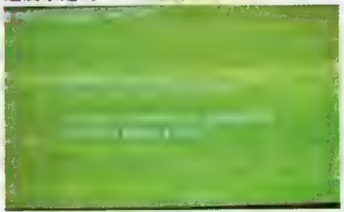
选择接受协议（Accept）之后按右键继续



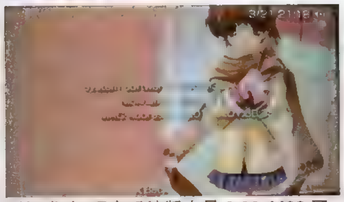
阅读新系统的说明，之后按右键继续

按○键正式开始刷机过程

进度条走到 100% 完成刷机



按○键重启 PSP

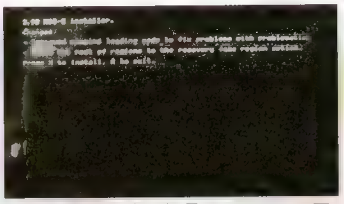


刷机成功，现在系统版本是 3.90 M33 了

刷新 3.90 M33-2 补丁

1、将"390m33-2 升级程序"文件夹里的"UPDATE"文件拷到 PSP 里的 PSP/GAME 文件夹里。

2、启动 PSP，运行升级程序，按 × 键开始升级，很短时间就完成了，PSP 自动重启。

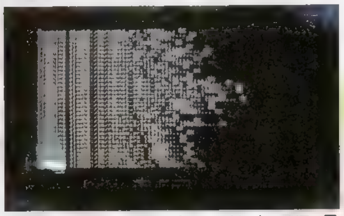


3、升级成功，现在已经是 3.90 M33-2 了。

在 3.90 M33 下打 1.5 核心补丁（仅适用于老版 PSP1000）

1、升级到 3.90 M33 之后，或者升级到 3.90 M33-2 之后再刷也可以。首先将"390M33 内核补丁 1.5"这个文件夹里的"150k_addon_390M33"文件夹拷到 PSP 里的 PSP/GAME 文件夹里，然后将 150.PBP 这个文件拷到 PSP 的根目录下面。

2、启动 PSP，运行补丁程序，显示了大排大排的白色字体之后，补丁完成，PSP 自动重启。



3、试试 1.5 的自制程序，可以运行了吧。最后再重声一下，该补丁只适合于老版 PSP，因为新版 PSP 本身没有带 1.5 核心，没有运行 1.5 自制程序的硬件基础，所以不能打该补丁。

保留版

NDSL 购机指南

(1)NDS

最老版的 NDS 于 2004 年底上市，在 2006 年 3 月 NDSL 上市之后老 NDS 停产逐步清仓，市场寿命时间只有短短的 1 年零 3 个月，不得不让人觉得是一个过渡型产品。现在市面上全新的老版 NDS 已经基本绝迹，想买

的也买不到了，不过二手货倒是有不少，估计都是换 NDSL 之后卖掉的，如果你手头钱不多可以考虑选个二手 NDS 先玩着，二手 NDS 主机视成色价格在 500 元—600 元左右，再买个烧录卡 200 元搞定。不过二手货的质量就要看各人运气了，一般来说商家只会给你一个星期或者一个月的保修时间，万一坏了就得自己花钱修，还是多花几百买个全新的 NDSL 划算啊。

(2)NDSL

任天堂在 NDS 上市一年左右的时候公布了改进版 NDS Lite(简称 NDSL)的消息，新版的 NDS 外型更加美观，屏幕亮度和色彩大大加强，现在市面上已经全部是 NDSL 的天下，老版 NDS 已经退出了市场。

NDSL 目前最常见的有三种版本在市面上，日版、美版、欧版，在外观上并没有差别，从机身背后的编号可以看出版本，US/UG 开头的是美版，UE 开头的是欧版，UJ 开头的是日版。还有少量的以 UT 开头的港版机。各种版本的 NDSL 全是中国生产，所以质量上没有大的区别，网上有传言说美版和欧版出问题的比较多，这个说法无法证实，大家参考一下吧。

不管是日版、美版、欧版、港版，它们全是水货，无法得到正规的官方质保，通常是由游戏店代为保修。

(3)IDSL

神游 IQUE DS Lite(简称 IDSL)是神游公司在中国地区引进发售的 DSL，除了界面全部变为中文之外，其他没有什么区别，机身背后的编号以 IQ 开头。神游 IDSL 是由神游公司发售的正规行货，具有正式的官方质保，在售后服务上比之前介绍的那些水货有着很大优势。早期的 NDSL 必须刷机才能运行烧录卡游戏，而刷机就会丧失质保，所以 IDSL 的优势不明显。现在随着免刷机烧录卡的全面普及，IDSL 具有正规售后服务一年、价格低廉，质量有保障的优势，所以推荐大家尽量购买 IDSL 行货。

目前 NDSL 在日本的售价一直为 16800 日元没有变过，而国内的水货价格在 1200 以上，很没性价比。欧版和美版的机器则在 1100～1150 之间，比日版稍低。如果低于这个价格那就要小心了，那很可能是翻新机或是在电池上被动过手脚，当然不保证高于这个价格就一定可靠，还要靠自己多多注意。

而 IDSL 的价格最低可以 1060 拿到，就算 JS 贪心点也不会超过 1100，还是正规行货，可以享受一年的质保，推荐大家都购买 IDSL 行货。

(1)分辨是否翻新机

翻新机是 JS 最常用的谋取暴利的手法，但由于 NDSL 的很多特殊性，导致 JS 很难将 NDSL 的旧机翻得像新的一样，因此翻新机较为少见，但为了保险起见还是按照下面说的方法检查一下：

首先看 NDSL 的外壳接缝处，因为这些地方在使用时是很容易进污垢的，清理起来也比较麻烦，难免会留下蛛丝马迹。

多角度地看外壳，因为 NDSL 的外壳容易留下细微的划痕，将 NDSL 放平了之后以接近水平的角度去看的话，很容易看出来。如果 JS 敢换上组装外壳，那么这个外壳的做工和色泽度都将和原装外壳有很大区别，多对比一下就能看出来。

看屏幕下有没有灰尘，因为要翻新的话，肯定会拆下外壳，这样就很容易在液晶屏幕上留下灰尘，你如果看到屏幕里面有灰尘，那么就坚决不要这台机器。

看接口的螺丝，只要扭开过螺丝，多少会留下点痕迹，看到有痕迹的话就要多小心了。

(2)检查按键灵敏度

按一下各个按键，看有没有手感异常的键，最好随便拿个游戏进去玩一下，看有没有不太灵敏的键，虽然这种几率很小，但如果遇到的话还是很郁闷的，最好都检查清楚。麦克风和触摸屏也要试试，如果买回去麦克风是坏的又再跑一趟去换岂不是很麻烦。

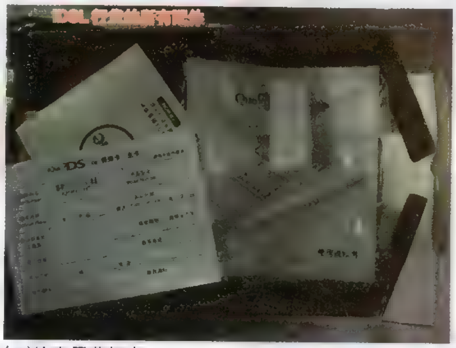
(3)检查电池是否原装

由于 NDSL 的电池仓盖是用螺丝盖住的，所以电池的检查往往会被忽略。目前组装的 NDSL 电池还比较少，但也不得不提防一下，买的时候要求商家打开电池仓盖看看电池。如果有 JS 在电池仓盖的螺丝上贴封条，那很有可能是被换过电池的，借用封条想阻止你打开仓盖，遇到这种情况就要坚决抵制，换一家买。打开之后看看电池的容量是否为标准的 1000mah，如果不是就是组装的。是 1000mah 也要看看印刷是否精致，上面的文字是否清晰等。最可靠的办法还是实测使用时间，原装电池在最高亮度下的游戏时间为 5-9 个小时(根据游戏类型不同耗电量不同)，如果连最低时间都达不到，那就有点问题了，就要回去找 JS 换电池！

(4)包装和配件

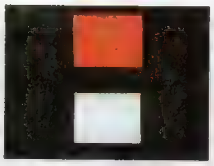
NDSL 的包装要完整，包装盒当然得是全新的。包装内会有保修卡，卡上的编号要和主机上的编号一样，买的时候注意看一下，如果不一样那就有可能被动过手脚，这种货就坚决不要。

NDSL/IDSL 的配件包括一根备用的触控笔(另一支插在主机里，共有两支)、说明书、保修卡、光盘、SLOT-2 插口的防尘盖、如果是日版的话还会有一根挂绳。配件要盘点清楚，不细心的话有可能会被 JS 把触控笔和原装挂绳拿出去单卖赚钱。



(5)检查屏幕坏点

NDSL 的屏幕像素比 PSP 低多了，所以出现坏点的几率比较小，但万一有坏点，则会非常明显，这是一件很郁闷的事，买新机的时候一定要仔细检查坏点，在全白的屏幕下能清楚地看到坏点，在全黑或深色的情况下能看到亮点，多看



看检查一下，免得之后来后悔。也可以使用之前介绍过的那个检查坏点的软件，烧录进烧录卡运行一下，就能很容易地发现坏点了。

也有用了一段时间之后出现坏点的情况，这种情况比较少见，但是一旦遇到，只能说是比较倒霉了，卖家一般都不会给你换新机，除非老板心肠好或者你和他关系比较铁。

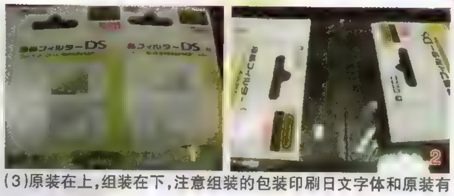
NDSL 的贴膜选购和 PSP 的贴膜选购大同小异，市面上的名牌贴膜有 hori、卡仕登等几种，这些贴膜的价格都在 80～100 元左右，而仿冒他们的组装贴膜多不胜数，很多仿冒贴膜做得非常仿真，以至于有不良 JS 拿来冒充原装贴膜牟取暴利。

玩家们都觉得原装贴膜质量好，所以都会要求 BOSS 用原装贴膜。其实市面上 90%的号称"原装贴膜"的贴膜都是仿冒的，本来只值 20 元的老板以 60 元左右的价格卖出，实际上这个价格是肯定买不到原装贴膜的。对于原装贴膜，我们建议到有信誉的大商场或网上商城里购买，或者找和电脑城内部人员有关系的朋友一同购买，如果你不具备这种条件，还是选择便宜的组装贴膜吧。

原装 hori 贴膜的分辨方法：

(1)原装 hori 贴膜的包装印刷清晰锐利，而组装的包装显得昏暗无光泽，日文字体也比原装的要细一些。

(2)原装 hori 贴膜的外包装袋悬挂孔和内包装形状相同，而组装的包装只是一个圆孔。



(3)原装在上，组装在下，注意组装的包装印刷日文字体和原装有所不同。

(4)原装 hori 贴膜所带的擦镜布为一张特殊植物纤维材料，看起来像纸一样粗糙，却十分柔软。组装贴膜带的只是一块普通的化纤布，边上还带花纹(也有不带花纹布的组装贴膜，但原装的植物纤维材料是怎么也模仿不了的)

目前烧录卡已经全面进化到 SLOT-1 插口，免引导、免刷机、免转换，也就是说插上去把游戏 ROM 往里一拷就可以玩了，非常方便。而目前烧录卡的种类繁多，可能很多玩家在选择的时候会不知所措，不知道买哪个好。其实他们都有各自的特点，经过这么长时间的市场选择，优点和缺点都在玩家们的使用下明显表现了出来，就让我来总结一下。

(1)R4 Revolution

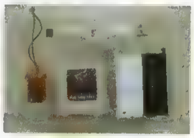
这是所有烧录卡中使用率最高的一款，很多玩家都爱选择 R4。因为很高的普及率，R4 具有很多第三方开发的软件(比如金手指)、皮肤等等，增加了它的附加价值。也因为 R4 的热卖，有 JS 推出了仿冒的假 R4 烧

录卡，不过这种烧录卡非常好分辨，因为它是内置闪存芯片的，而真的 R4 烧录卡是需要外接一个 TF 闪存卡的，只要你买的时候不是闭着眼睛，应该都不会被骗到。

R4 烧录卡的售价在 180～200 元左右，有些城市可能因为缺货而被 JS 抬高价格，但也不要超过 220。TF 卡则看自己的需要来选择容量，一般来说 1GB 就足够了(相当于 8Gbit)，如果你比较懒想一次多装点游戏，那就买 2GB 的。TF 卡一定要买高速的，不然有些游戏可能会死机，金士顿的 TF 卡就很不错。1GB 的价格在 70～90 元之间，而 2GB 的价格在 150～170 左右。

(2)DSTT

这是 07 年底才出现的一个生力军，它具有所有主流烧录卡应该有的功能，即能做到直接拷游戏 ROM 进去就可以玩。和 R4 一样，DSTT 也需要外接一个 TF 卡，TF 卡的价格可以参见上文。由于 DSTT 是新生产品，



不用担心买到假货。DSTT 分为豪华版和普通版两种，豪华版比普通版多出 GBA& 浏览器卡、振动卡，普通版的价格为 170 元，而豪华版的价格为 230 元左右。

(3)M3DS Real

M3 和 G6 都是在 SLOT-2 烧录卡时代 GBalpha 出品的优秀产品，用户也非常多。M3DS Real 的最大特点就是可以引导 SLOT-2 接口的 M3/G6 系列烧录卡，让老产品可以继续发挥余热，用来装 GBA 游戏的 ROM 是非常不错的选择，如果你之

前就有一个 M3/G6 烧录卡，那么就可以考虑购买 M3DS Real。M3DS Real 需要外接一个 tf 卡，最普通的版本价格为 198 元，带震动卡的版本是 228 元。

(4)EZ-FLASH 5

EZ-FLASH 是从 GBA 烧录卡时代就出名的老牌烧录卡，进入 NDS 的 SLOT-1 时代之后仍然保持了高品质的传统，但它和其他烧录卡功能上比起来没有什么特别，价格上

却要贵一些，要 235 元左右，同样需要外接一个 TF 卡。

KFC 门!! 禽兽!
强烈谴责这种卑鄙的行为!

好柔软啊

某日一自称是读者的人!男的,来到民光商厦游戏日编辑部,凭借着一桶 KFC 的"食物诱惑"混进了编辑部,我们兴高采烈的迎接了这位宾客,随后一哄而上,拿鸡腿的拿鸡腿,抢鸡腿的抢鸡翅。要知道,在这个月底大家都没钱的日子里,这顿免费的晚餐是多么的及时!

然而,这种只顾眼前利益的行为很快就让我们付出了惨重的代价。俗话说的好,吃人嘴短,嘴里啃着鸡腿的我们无法拒绝读者要点东西的要求,我们只能眼睁睁地看着他左手一个手办,右手一个模型的就往兜里放,真是丧心病狂,灭绝人性啊!!

但这都不可气,这位读者,你拿走就拿走吧,你回去还把我们的手办卖给你的朋友,那个 fei 送的凌波丽,你好意思 30 块买个别人,要不是你的朋友也是我们的读者,要不是他来信,我们都不知道你的这种奸商行为,不能这么可耻啊!我们华山论贱要提出严重交涉,要检举揭发你的这种卑鄙行为。

Aice:我那时雨亚沙的原装手办啊!

fei:我那缺胳膊断腿的凌波丽啊!

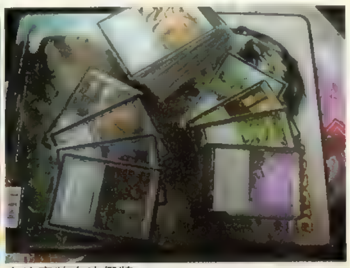
梵天:我的那啥啥的××啊!我好心疼啊,

Aice:贱格,你明明什么都没给,就是白吃了,我那可是真的。

梵天:……我就吃了一个玉米……

Aice:不过你也的确没啥要给的,你那桌子上都空荡荡的,好不容易打个万智牌吧,还有好多牌是假的……

左边的是梵天的假牌,右边的是牛爷的真牌


左边真牌右边假牌

梵天:假的怎么了?我打万智牌用假牌我容易么?我也不是不让他拿,主要是牌太假了。你要是这么说,爱死,我当时到是希望他直接拿你桌子上的耳机了。

Aice:我桌子上的耳机也就那样,又没啥值钱货。

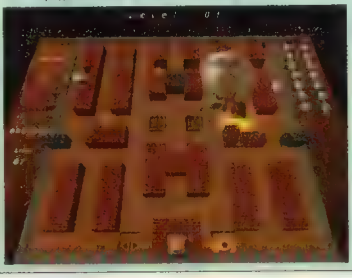
梵天:明明有值钱的,耳机娱乐族做了这么多期一点效果都没有,索性这期就不上了。

Aice:wangly@cbigroup.com

梵天:liyf@cbigroup.con

郭达明 成都

谁能告诉我这是什么坦克大战?



特大消息,本班教室装上了一台空调和 50 寸的液晶电视,教主保佑,我们所有的教徒一定尊重教义,在毕业那天用 50 寸的电视打 FC 坦克大战,另外希望教主给我一台 PSP 吧,保你一生不流泪。

梵天:妈咪妈咪红,毕业那天 50 寸的电视上放 A 片才是王道。

Aice:你们学校也太有钱了吧,想当年我们挤在教室看世界杯时也只有一个 20 多寸的 CRT 电视啊。

梵天:关键不是电视,是电视里放的什么内容,楼上你看帖了么?还有 PSP 吧,郭达读者,你可千万不要向我要,我可比你穷多了,我到现在还没有 PSP,你要 PSP 去找爱死去。

Aice:我的 PSP 也是老旧的肥胖版,屏幕下面还进了很多灰,相当于好几百个坏点,哎,谁让我们穷呢,买不起新版啊。

夏袁 四川乐山

PSP8G 卡组装和原装各多少钱,各有什么好处和坏处?你们推荐买什么样的?还是等等比较好?另外麻烦二位介绍下 PSP 的摄像头。

梵天:爱死赶紧回答这位功臣读者的问题,正是这位读者花了 30 块买了我们的手办,你的朋友真是"高人"啊,他要是再敢来的话……

Aice:PSP 的 8G 记忆棒现在已经价格稳定可以购买了,行货价格在 SONY 公布 16G 记忆棒之后降到了 800 多,组棒则已经降到了 380 左右。买行货还是组货就看你的米多不多了。PSP 摄像头的价格在 320 左右,130 万像素。不过说真的这玩意的效果和电脑上一百来块钱的摄像头差不多,别指望拿它拍出什么好照片来。不过……如果你有特殊用途那就另当别论了。

梵天:我有两个问题!1.组棒和原装记忆棒有什么区别?2 PSP 的摄像头能视频聊天么,你说的是什么特殊用途?

Aice:你又不买 PSP,问这么多干啥?

梵天:你消极怠工!我现在就是个读者,我的问题你就要回答!

Aice:……组棒没质保,全靠老板的人品,原装有 SONY 官方提供的质保,其他区别不大。PSP 摄像头用来视频聊天,SONY 已经公布了支持视频聊天的软件,不过中国城市的网络热点太少了,基本没有用 PSP 视频聊天的必要。特殊用途嘛……就是偷拍之类的啦……

梵天:这么大的 PSP 上边还多出了个小头,偷拍是没戏了,还是乖乖的和妹子视频聊天吧。

田潇潇 Loli 读者的来信

符文工厂攻略对我帮助很大,对教主呢,我想说呀,作为你忠实的 fans,我每天都在心里打你一百遍。

梵天:这封信就好笑了,太刺激了。为什么呢,这位女读者的昵称怎么那么巧就是 AiCE?还来信夸符文工厂攻略好,这故事版本就太多了。

1 AiCE 女装给编辑部写信,给自己的攻略添光,对我直接发泄,贱格!

2 AiCE 背着老婆和这位女读者交往,结果不小心留下了蛛丝马迹,我才不信那么巧,我要看真相。

Aice 哼，你就是嫉妒我嘛，还造谣中伤我！我的符文工厂攻略女读者就是喜欢看啊，哈哈哈哈！

梵天 我现在终于知道你为什么要排除万难做这种女性向的游戏了，这读者才14岁，萝莉控，你要是犯罪了，记得带上我一个。

Aice 我再怎么也不会向读者出手的，不过要是双方愿意的话……那也是犯罪啊！

田潇潇读者形象的想像图

许铭心 石家庄 1 老板总以DS的第一次开苞，啊不，开机画面为由不让继续深入，屏幕和按键只能在开机设置画面下查看，有个P用啊，这种情况怎么办？

2 李白在《蜀道难》中有"剑阁峥嵘而崔嵬，一夫当关，万夫莫开"的诗句，请问教主，李白先生与贵教有何关系？

3 爱丝啊，看好你哦，再接再厉，可以考虑用你的收藏出本18禁专辑，期待呀。反正我可以合法购买，再说现在市面上那么多"性爱"、"性学报告"之类的书，你们出本18×专刊也不算违禁品吧。

4 动漫PK场，久远寺长女、次女加上上杉姐姐，借"梵天的PS：能被这种女王攻是多么爽的一件事那！"恩，我十分同意教主的看法！

Aice 老板不让试也没关系，那就设置好了再试，只要记住，钱还没交到JS手里，你就是上帝，就算设置好了才试出有问题，你说换JS还敢不给换啊，不给换就直接走人。

梵天 关于《蜀道难》，当年是我给李白的灵感，他能有今天这个成绩也都靠我的提拔，至于后来桃园结义，三打白骨精就是他后天的努力了。

Aice 说到李白，我想起了一个笑话：李白的老婆和女儿叫什么？答案是：老婆叫照香炉，女儿叫李紫烟。哈哈，知道为什么吗？

梵天 李紫烟是我的女儿！！

Aice 你不是姓夏侯么？

（小插曲：关于梵天姓夏侯这个故事，是这样的：梵天原名李××，但是他爷爷姓曹，据他说还是曹操的后代，而曹操的爷爷姓夏侯，所以梵天也该姓夏侯。梵天：我靠，我姓李，为什么我爷爷姓曹？）

梵天 关于18×的书刊，我同意让爱死把自己硬盘里的那些什么萝莉，御姐、女仆、猫娘、护士装的露点图拿出来出书，如果有钱赚，教主本人还是很开心的，但是要触犯了法律，被警察抓起来，可别怪是我检举揭发的。

Aice 我也想啊，就凭我那些收藏，出个百来本画集不成问题啊，就算一本画集卖个3、5万本，百来本那就是好几百万的销量啊，我们还写什么攻略啊，蹲家里数钱就行了。

梵天 那还等什么，我这就联系印刷厂，下期杂志咱们不做了，144页全放你电脑里的XX图。做了这么多年杂志，费尽脑汁的想怎么做攻略杂志，到头来还不如市面上出日本盗版画集书刊的，干脆游戏日全面改版，让我们向着成人书刊前进！

Aice 好！编辑那栏就写你的名，我帮你打下手，出了事别找我。

梵天 你是主人我是仆里的这种女王型角色在动画中都比较少见，可谓是极品中的极品吧。想想看，你躺在床上什么都不用做，她就能给你来个"全套服务"，那是多么幸福的事！

Aice 喂，你是不是搞反了？那动画里是男主角给女王来的全套服务吧？

要是能给这么性感的女主人按摩，我不要钱也干！

梵天 差不多都是一个意思……

花糕 教主大人危险了，你已被小遥姐盯上了。根据各大游戏书刊的情况，每一位女编都有一个自己专用的虐待对象。你被小摇姐一是抢占了栏目，二是冠以没水准，三是你太懦弱了。教主大人保重，阿门。

Aice 贱格教主近水楼台先得月，羡煞我们这些旁人啊。

fei 你羡个P啊，明明自己就有GF。

梵天 真是一枝红杏出墙来，千树万树梨花开，看你们几个宅男美的。还有那个叫花糕的读者，醒醒！知道什么人不可貌相，海水不可斗量么？你连人都没见到就叫她什么小遥姐！你叫她小遥奶奶我都不反对！还虐待我，我堂堂教主，教徒万千，想欺负我？她还嫩的很呢！

小遥 哎呀，谁说我的坏话。

梵天 ……

吕方伟 成都 你们做个人气调查算了，看看"才语游言"和"华山论贱"谁人气高，输的人当一个月的"好人"怎么样？我估计fei当好人的几率比较大。梵天和爱死的恶趣味很强啊？

梵天 不用比了，爱死这名字我叫了这么多期了，你们都不响应，FEI登了一期你们就这么叫了。但是，如果真有这个调查，你们可以不能剥夺FEI当好人的权利，一定要支持我们啊。

Aice 所谓喝水不忘挖井人，我们这些信都是从小FEI那里抢来的啊，好歹也别人点面子。你说是不是，贱格（你月底还要找他借钱过生活呢）。

梵天 这个编辑部，谁没向兜里有6位数存款的FEI那借过钱？还好意思说我，你不也借过？但女读者的信好少，好歹也给我们留几封吧。

Aice 你说哪天把小FEI敲晕了，把他的有6位数存款的银行卡抢走吧。

梵天 你想都别想，他从来不把卡带在身上，这种人气投票还是算了吧。

姚温峰 成都 提个建议，家用机不说了，掌机游戏有些是会搞汉化滴。可是看杂志攻略全是片假名，老天，难道有汉化版还玩日文版，建议将可能汉化的作品日文名称标上中文译名，拜托！

梵天 不是我不想用中文译名呀，不是不想玩汉化游戏呀！游戏汉化版出的时候游戏都出了一个多月了呀，那时候杂志都已经上市了呀，读者大人呀，要是还没有汉化版我们的攻略那要什么时候刊登呀。

Aice：说起来这个的确是有点冤啊，现在汉化组的动作都够快，通常游戏出来一个月汉化版就发布了，那时候正好赶上我们杂志上市，我们总不能等汉化版出了再开始做攻略吧。

梵天 ：振作点儿，爱死，擦干你的眼泪！男子汉是不能流泪的！读者既然有了要求，我们就不能坐视不管。去吧，以后游戏一出，你就立刻汉化，每本杂志送张光盘，里边都是你汉化的ROM。我就用你的汉化版的译名做攻略，肯定火！读者有要求了，你丫的敢不满足读者。

CHICHI 桂林：又编个女编来找抽，有意思么？适当贱格可引起异性兴趣，过分就会招人讨厌，梵天你想当一辈子好人啊？

瓦格尔 新联邦：新来的小瑶是真的还是假的，还是贱人一人演两角，梵天又犯贱了吧，同志们不用可气，给我打，狠狠的打。

梵天：我很郁闷……这个问题爱死你来说！

Aice：哼，还说啥啊，小遥都快坐你腿上打字了。

梵天 ：坐你个妹！一提她，我气就不打一处来！凭什么你有两页的非主流，牛爷有他的万智牌，就连那个骷髅都有个读报栏。我就不是人啊，让这个实习编辑骑到我头上来了，就是女的骑也不行！我在这里要表明我的立场，游戏日有我没她，有她没我！我一定要把这个叫什么小遥的挤下去，我一定要夺回我BLOG的领地（我还装她？我恨不得掐死她！）。

Aice：骑到你头上？哦……不好意思我想歪了。

陈振洲 广州：PSP总共出了哪几种限定版、主题特别版呢？FF7CC特别版算是豪华版嘛？2450算贵不贵呀，有没有更便宜的？

Aice ：总共！？这位读者打算干啥？挨个买来收藏吗？大家知道我们平时温饱问题都难以解决，这些限定版都没怎么关注啊，据我所知最近出过怪物猎人的限定版、FF7CC的限定版、战神的限定版，看样子都很不错啊，可惜我们只有看着流口水的份。

辛普森 蜘蛛侠 限定版 psp

梵天：还有蜘蛛侠限定版，都是换汤不换药的东西，除非你很有钱很有爱。

郑昱：我们要H图，要工口图，萝莉的，御姐的坚决抵制。

Aice：同志！来握手！萌萝莉才是让我们活下去的动力啊！不过H图这种东西我还是不敢拿出来说啊，要不私下交流？

梵天：AICE的QQ号是5428638×，去吧去吧。

十三：那是我的QQ号！！！！

李月 成都 ：1.春节期间终于买到了PSP，为了挑颜色发愁，某只蓝色和紫色的很PP，朋友所黑色的好些，但是考虑满大街都是黑色，最后选择了银白色的，在购买过程中游戏日帮了我不少忙，向各位致敬。
2.那个介绍游戏的时候最好能标明下游戏大小，我对FF7CC用了我那么多容量有着严重的怨念呀。请多介绍一些PSP的软件吧，还有……那个……邪恶的东西太多了
3.其实我觉得教主主人肯定很好，毕竟他敢于把自己扭曲的一面展现出来，现在心理畸形的人太多了，偏偏都装成正常人，教主看你的了。

Aice：最近的PSP2000颜色都很漂亮啊，而且那个摇杆和十字键的手感非常不错，看得我都心痒痒了，可糟糠之妻不可弃，我那肥PSP还是再陪我渡过一段时间吧。

梵天：游戏大小，不错的提议，这期有点懒，下期开始吧。关于李月读者说的将自己扭曲的一面展现出来，这是赤裸裸的歪曲本教主！这就是我的性格，我压根就不是正常人！

Aice：我揭发！教主在杂志上装正常人！现实里的他还要更扭曲！

ryudrag-onwing 未知的地方：前段时间在一家游戏店里用一台别人的PSP1000实验升3.71M33-4系统，升到是顺利升上去了，但升上去发现个问题，许多以前能运行的PS游戏变得无法运行，这是怎么回事？（注：打了1.5V2补丁的）

Aice：升级之后就是有这毛病，只能找个新版的PS游戏转换软件重新转换一下才能正常使用。

梵天：现在PSP游戏的数量和NDS还是没法比，平时玩玩PS游戏才划算嘛。

鬼鬼 ：爱丝你好，我最近想要买台IDSL，能配烧录卡的么？哪个牌子的烧录卡性价比好一点？8Gbit是多大？平时我们所说的2G么？另外还要买什么配件来保护机器和提升游戏乐趣？PS：附短裙长袜绝对领域LOLI图一张，请笑纳。

Aice：这位读者……照片中的LOLI是哪来的？别告诉我是你偷拍的……IDSL可以用烧录卡，R4、EZFLSH、M3DS都是不错的选择。8GBIT＝1GBYTE，换算直接除以8就可以了。

梵天：关于买什么配件来保护机器，IDSL只要买屏幕贴膜，平时用触摸笔的时候轻点儿"攻击"屏幕就行。至于提升游戏乐趣的配件？有这种东西嘛？还有我怎么没看到绝对领域萝莉图？

Aice：图在我邮箱里，你当然看不到了……

周志杰 上海：你们杂志里边提到的PSP上的游戏是在哪个网址可以免费下到？还有我的PSP2000是美版的！在玩某些游戏时要先设置UMD格式和引导，详细应该怎么设置啊？像"伪娘"这种内容实在太少了！要多一点！可以再加一些恶搞一些其他的栏目。

梵天：我还有好几个恶搞的议题，都被爱死否决了，你们找他算账吧。

Aice：梵天建议做一个超恶心的COSPLAY专题，读者们我是为了你们着想才否决他的啊，这家伙最近老想着恶心读者，居心大大地坏啊。

梵天：你怎么知道读者大人们不喜欢？谁不喜欢看露的多的美女？读者们，你们看看吧，冤有头，债有主，

Aice：美女？你说那个一看就有200公斤的美少女战士是美女？

潘岳 南宁：多加一些关于掌机游戏介绍，如新游戏介绍，游戏评点，以及攻略。

梵天：新游戏介绍，这期如来神掌就在新游戏介绍大大的下了一番功夫。

Aice：而且介绍的都是些大家平时见不到的稀罕玩意，如果有看得上眼的不妨找来玩玩。

伊波 雅安：教主最近介绍的动画都是"赤果果"的肉片啊，难道是因为春天到了的缘故？

梵天：你以为我想介绍啊？看这种动画片写介绍你以为那么容易啊，满眼肉色还要保持客观公正，我容易么？

大家好，我是梵天，我是Aice。看着这个小栏目，不要以为我们又研究出什么新的神功，这个邪门歪道完全是违背我们初衷的一个栏目。由于每个月出的掌机游戏多如牛毛，4月光NDS上就要出40个游戏，结果写着写着全是些旁门左道的邪门游戏，也有些连我们都没有见过的游戏，所以才有了做这个邪门歪道栏目的念头。

关于这个题头图，是教主选的，但是是从爱死电脑里扒出来的，出了事儿，他负责！！

NDS 篇

名侦探柯南 消失的博士与找错之塔

厂商：BANDAI 发售日：4月3日

万年小学生名侦探柯南大家一定都非常熟悉了，相关的游戏也出过不少，这次在NDS上推出的《消失的博士与找错之塔》是一个原创剧情的游戏。柯南在拜访阿笠博士的时候发现博士神秘失踪，线索只有一张神秘的纸条。寻着这个纸条，柯南和少年侦探团的小伙伴们一起来到了主要的游戏舞台——找错塔，在这个塔里进行一系列的小游戏（大家来找碴？）解除机关，最终解开事情真相。

总的来说这是一个fans向+低龄向的作品，有柯南有爱的话就尽管去玩吧。

咬屁虫的节奏教室

厂商：SEGA 发售日：4月10日

"咬屁虫"（おしりかじり虫）是一种传说中的精灵，传说被它咬到屁股人就会变得很有精神。这种虫子在日本的小朋友之间流行起来的原因，是在NHK的一个歌唱节目"大家的歌"中登场，数个"咬屁虫"一边跳舞一边有节奏地歌唱，这个形象给人轻快、上进的感觉，于是在小朋友中流行开来。在2007年的红白歌战（相当于日本的春节联欢晚会）中，"咬屁虫"外型的布偶也有登场伴舞。

这个游戏的模式有点类似应援团，但操作要简单得多。根据节奏在有五角星的时候点击下屏的快板，"咬屁虫"们就会随着节奏跳舞。和应援团一样，每个曲子都有对应的小故事，使劲咬他们的屁股，让人们都打起精神来吧！

填字游戏系列×3

厂商：COMPILE HEART 发售日：4月17日

填字游戏大家都玩过吧？就是在一些横竖交错的空格中，根据提示的句子填入相应的词，填入的词又可以作为其他行或竖的词的提示，当全部的词都正确填入之后，游戏就算完成了。

就是这么一个简单的游戏，居然可以同时出一系列的三个游戏，实在是让人惊叹于NDS游戏的高产。

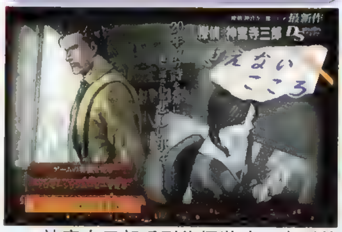
除了填文字之后，还有另外两个版本，一个版本是根据数字的提示将指定的部分填黑，最终形成一个图像。还有一个版本是将1至9这9个数字填入9个3×3大小的方框中，最终要形成每一行每一竖都要有1至9这9个数字。

这几个游戏都非常益智，嗯，除了第一个需要日文功底外，其他两个都还可以玩玩，如果能下得到的话……

侦探 神宫寺三郎DS 斩不断的心

厂商：ARC SYSTEM WORKS

发售日：4月24日



神宫寺三郎系列侦探游戏已出到第二作了，和前作相比本作的故事长度足足增加了一倍，系统也增加得非常丰富。

现场勘察系统，这是作为一个侦探所必须具有的基本技能，也是最重要的技能，在现场找到各种证物和线索，作为推理的依据和凭证。当发现一个关键性证物的时候，往往是案情推进的关键。

还增加了对话系统，和证人或嫌疑人对话的时候，可以根据对方的表情、动作，作出相应的反应，以取得关键的证词。对于对方身上可以探索的地方比如口袋等，也可以点击进行调查。

当证据和证词都收集得差不多时，就要开始整理和推理了，这时神宫寺所需要的，就是一根香烟。点击下屏的打火机，点燃香烟，侦探便开始进入高度集中状态，这时往往可以取得非常重要的突破。

这类侦探游戏在国内最大的阻碍就是语言了，看不懂文字还谈什么推理呢？除了期待有汉化组能汉化之外，自己学日语也是一个不错的方法。

我做到了！妈妈 小狗俱乐部

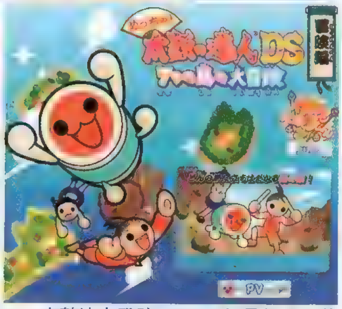
厂商：STAR·FISH 发售日：4月24日

这游戏已经续作了，好想和前作发售没隔多久的样子。这个游戏面向的对象为3岁~6岁的小孩（这么小知道NDS怎么玩么），分为男孩版本和女孩版本。里面主要是一些非常简单可爱的益智小游戏，小朋友们应该能玩得很高兴。（我还是很担心他们会使用触控笔吗？）这个游戏推出后在海外还获得了几个奖，具体是啥不清楚，大概是创意、益智奖之类的吧。

现在趋势推出续作，继续骗爸爸妈妈口袋里的钱，看游戏的样子和前作变化不大，还是一些小游戏为主，游戏还是分为男生版和女生版，全部加起来共有18个小游戏，这些小游戏都毫无难度可言，如果哪位读者家里有小孩的，可以去弄来玩玩。还有一个很有趣的设定，就是可以录音，将爸爸妈妈的声音录进去，孩子在玩的时候就更加有亲切感了。

太鼓达人DS 7岛大冒险

厂商：NAMCO 发售日：4月24日



太鼓达人登陆NDS已经是很早以前的事了，使用两支触控笔敲击触控屏的太

鼓达人在最大程度上模拟的太鼓的打击感,比 PS2 版和 PSP 版玩起来有趣多了,但是玩的时候千万不要太激动,不然一用力把下屏戳坏了那就惨了。

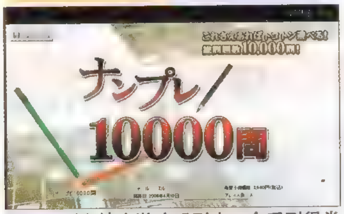
这次的 7 岛大冒险是太鼓达人在 NDS 上的第二作,关于太鼓达人怎么玩大家都再清楚不过了,系统也不会有什么大的变化,能期待的就是他能多加几首新歌,上次的 DS 版就是歌太少了,以 NDS 卡带的容量完全可以做到 256M 的,把歌曲数量增加到 4 倍在技术上是完全没有难度的,就看 NAMCO 厚不厚道了。

游戏发售的时候会随卡带附送两支特殊的触控笔,以用来敲打屏幕,国内的玩家就没这个待遇了,不过还好,买 NDSL 的时候都带了一根备用的触控笔,把它找出来用就可以了,如果找不到去买一根也花不了多少钱。

PSP 篇

数字 10000 问

厂商:SUCCESS　发售日:4 月 10 日

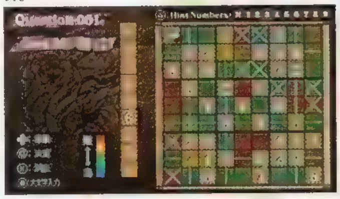


规则和填字游戏系列中一个系列很类似,横向纵向都不能相同的数字,9 格范围内斜着也不能有相同的数字。

游戏难度一共分成 5 个阶段,每 2000 问提升一个难度等级,4000 问难度提高了,6000 难度更高了,10000 问时呢就不用再提高了,这游戏就只有 10000 个问。

这是什么游戏?画面竟然如此的华丽,和 50 寸大彩电上玩坦克大战有异曲同工之妙。再看游戏的规则是,三句话就能概括,简单的不能再简单,这又迎合了如今的 Light User 低门槛,容易入手的特点。加上有着随时可以拿出来玩的游戏特性,不用担心在某处 SAVE 下次读档就不知道从何做起。游戏还有着 10000 问的超大容量,数字 10000 问必然掀起 PSP 游戏的销售狂潮。

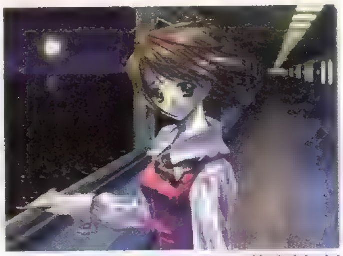
请您认准了,SUCCESS 公司出品,该公司的作品没有最好,只有更好,强烈推荐本作,PSP 玩家错过这部大作就太不亏了,另外提醒大家,这游戏才卖 2940 圆哦。



推理 PORTABLE 八十神薰的挑战

厂商:SUCCESS　发售日:4 月 24 日

说到"寓教于乐",这是我们一直倡导的教育方法,想当年,在游戏还被称为"电子海洛因"的年代,小霸王学习机就是依仗着"寓教于乐"的特点蒙蔽了无数家长的双眼。而如今做的做好的还要算是日本人,就那这部推理游戏来说吧,这个所谓的八十神薰的挑战就是大量小品的故事的集合版本。这些故事中涉及了很多法律知识,事件编写都是日本法学界知名人士负责,像什么日本大学司法研究所刑法专家:吉泽三枝,安永法律事物所的安永惠子都是出名的不能在出名专家(既然都列在官网上,必然不是什么等闲之辈,姑且这么评价吧)。



游戏会给出很简单的法律实例,例如:如果在饭店里吃饭不给钱会出发什么法律(不用触犯法律了,吃霸王餐的基本都要被店家活活打死)。游戏中涉及了很多平时都注意不到的刑法和民法的内容。每个故事只需要 5 分钟就能读完,可以在电车和 BUS 上消磨时间。至于对于中国玩家来说,就当是日语学习材料好了,反正梵天我是没什么兴趣。

麻雀格斗俱乐部(best 版)

厂商:KONAMI　发售日:4 月 24 日

本来呢,这游戏发售的比较早,就不该出现在新游戏介绍中。但由于本期有牛爷亲笔题写的日本麻将规则,我在这里就不详细介绍了。本作是 KONAMI 推出掌机版的麻将游戏,该系列在街机上有很高的人气,加上 PSP 的联机功能更是如虎添翼,通过 KONAMI 假设的服务器,只要交钱就可以在日本各地的玩家进行对战。网络对战功能就不要想了,对日本麻将有兴趣的玩家拿着牛爷的介绍下这款游戏就对了,相信我,没错的。

大家的地图 3

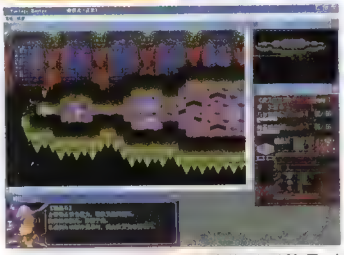
厂商: zenrin　发售日:4 月 24 日

两张 UMD×3= 大家的地图 3,这就是大家的地图 3 的宣传语。你没有看错,这个游戏确确实实的有两张 UMD 一张为系统盘,另一张为数据盘,这数据量才是王道啊。游戏收录了 1100 个城市的详细地图,包括住所、车站在内的 40 多种数据资料,可谓是王道中王道。配合 GPS 套件可以探索 10 公里范围内的全部资料。有了这款游戏,你带着 PSP 绝对不会在日本迷路。

但是!! 这游戏对中国玩家的用途等于 0,可玩程度于 0,下载到的可能性也等于 0,我才不信有谁会闲着在家看日本地图。这才是真正的旁门左道,歪门邪道。

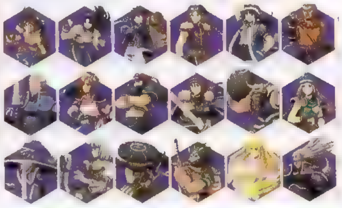
魔唤精灵 便携版

厂商: Falcom　发售日:4 月 24 日



Falcom 公司最出名的作品要算是时空轨迹系列了,而且在 PSP 上大家也可以玩到中文版的时空轨迹。除了这个系列 Falcom 公司也曾在 1997 年在 PC 平台上推出过一款叫做《魔唤精灵》的 S·RPG 游戏,并将之系列化,善于炒冷饭的 Falcom 在 10 年后想起来了这个系列还没有在 PSP 上捞钱,于是打算在 4 月推出魔唤精灵的便携版。

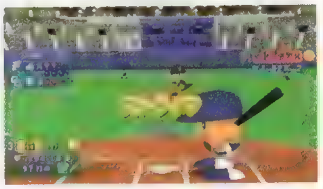
现在在看当年的魔唤精灵画面确实有些简陋,到了 PSP 上怎么也要重置一下,好在游戏的人设还算不错。游戏的主要特点是角色依靠召唤的精灵进行战斗,本作除了 18 名主要角色之外,还有 10 名空之轨迹系列的角色登场。游戏的宣传用语为"全方位的锻炼脑力",那只是说明在配置角色战斗位置、各种装备以及精灵选择上需要思考一番,也没有那么太难的地方,相对与上边说的那些游戏,《魔唤精灵·便携版》应该算是"名门正派"了(但也是冷饭)。



实况力量棒球 便携版 3

厂商:KONAMI　发售日:4 月 24 日

为什么看到实况两个字,我总会想一起一个死了很久的栏目呢?哦,对对对,先向《尽在掌握》鞠躬。其实说到这个 KONAMI 的棒球系列,读者可不要小看它,在日本游戏界,实况力量棒球才是棒球游戏的老大。在日本,棒球的群众基础要远远超出足球,在日本热卖也属于正常现象。由于咱们国家能玩到棒球的人少之又少,了解棒球规则的玩家就更少了,当然也不排除有因为看动漫画而对喜欢棒球的读者。如果你想在掌机上玩到棒球游戏,那么就非这款游戏莫属了,相对于前作,本作增加了新的卡片系统,育成模式也做了大幅度的改良,以前只管锻炼球技,现在还要负责结婚和买房。少年!向着冠军奖杯前进吧,话说回来了,真的喜欢玩棒球的游戏能有多少人呢?



动漫PK场

四月新番介绍

前言

本期正好赶上TV动画大换血，12集左右的一月新番大批地完结，20多集的十月新番也都完结了，所以四月新番的数量将是出奇地多，至今已经公布消息的有60多个，有国内字幕组做字幕的估计不下40个。这么多动画究竟看哪个好呢？各人有各人的办法，有人看介绍，挑自己喜欢的类型来看。而我呢?则是把第一集统统下来看看，对胃口的再继续追下去，不对口的就放弃掉。

这期正好在新旧交接的时候，所以给大家做了一个新番预览，梵天和我一共挑选了8个动画介绍给大家，显然这只是九牛一毛，大家如果有兴趣可以在正式播放的时候弄来看看。

梵天推荐

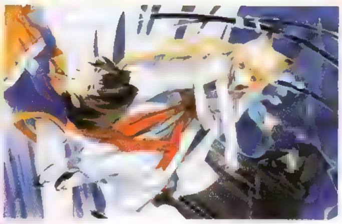
2008年4月5日播放

但凡是"卖肉"的动画都会在新番大规模播放时受到观众的强烈关注，想必这次的《我的狐仙女友》已经加进不少同学的收藏夹中了。前有轻小说凉宫成功改编成动画的例子，后有《狼与香辛料》的火爆，《我的狐仙女友》也从轻小说中取材，原作在2005年第一回MF文库J Light Novel新人赏里获得佳作奖，在3年后将这部作品挖掘出来拍成动画可见剧本的出色。

故事讲述的是：淳朴小正太小山田耕太(CV:能登麻美子)刚刚转到"薰风高校"后就遇到美少女前辈的美少女源千鹤告白，还没等小正太适应新环境，就被千鹤的大胸袭击。而且同级生犹守望天天追着小正太当她的恋人，耕太的学校生活注定成为几位姐姐的玩弄目标。

剧本出色？教主我好像说错了，谁看剧本呢？这个有着人兽恋爱，超巨乳，姐弟恋的这个设定就是为了更方便的狂玩擦边球。小正太被大胸御姐玩弄，恩恩，这个设定我喜欢。为了大胸，我们也要看这部动画！

2008年4月6日播放



刚写完《我的狐仙女友》又冒出一个狐仙大人，是不是狼娘流行之后第二波就准备流行"狐娘"呢？但是，读者你们可小心了，不要以为这个世界上的狐狸精都是只会变成女人的，这次的主人公可谓是雌雄同体，变男变女漂浮不定。

为什么这狐狸精有如此之大的能耐？故事要追溯到很久很久前，三槌家的守护神是一只叫做"空幻"的灵狐，该狐由于太喜欢用恶作剧而被三槌家的司祭封印在后山的祠庙里。几百年过去了，三槌家的高上透梦梦到了狐女，家人得知此消息认为大事不妙，立刻解放封印，可能是封印封久了的缘故，灵狐差点变成一家庭宠物，好在灵狐还保留了些特技。由于灵狐既可以变成

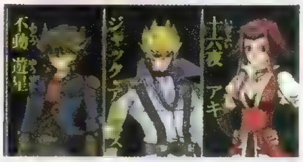
本作根据轻小说改编，电击文库获得第10回电击小说大赏金赏。

漂亮可爱的少女，还能变成帅气的男生，因此围绕着主角透、三槌家的哥哥和巫女之间出现了一系列有趣的事件。

和以"卖肉"为卖点的《我的狐仙女友》不同的是，狐仙以男女两性变来变去的"误会"为卖点，很久没有看到"乱马"题材的作品了。想想看，晚上你身边睡的还是亭亭玉立，皮肤光滑的少女，早晨醒来发现竟然变成了一个大男人，那是多么欢乐的事呀。

2008年4月2日播放

向伟大的KOMAMI致敬！向伟大的游戏王致敬！向4月游戏王新番致敬！游戏王是教主年轻时在PS上消耗最多时间的游戏，本人随后还紧追了游戏王的动画，来编辑部后有幸和牛爷一同探讨卡组，一同研究各种打法，以致最后加入了万智牌的行列。今天，在动漫PK场，请允许我以个人的名义纪念这部对我有历史意义的作品。

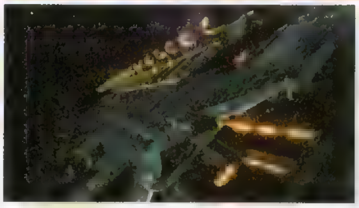


回到正题，4月即游戏王GX之后，一个新的游戏王系列诞生。从图片中的各种交通工具就能看出科技的发展程度，和GX的现代世界观不同，本作的时间段设定为游戏几十年之后的未来世界，游戏王5D's讲述的主角不动游星为了收集起所有的龙卡而和各路选手较量的故事。

等等，那天上漂浮的是机械化的青眼白龙么？还真是新时代的卡片战斗。从目前公布的要素来看，游戏王5D's会有大量的科技要素，或许战斗的画面会更加的华丽。但凭历年我对游戏王动画的了解，请不要对剧情有太高的希望，只要关注中间的卡片战斗过程就行了。

规则方面，游戏王官方正式规则"新精英规则"进化为"大师规则"。一些用语发生了改变，卡组卡片限制最少可为40张，增加了白色同步怪兽，在满足一定条件的情况下，可将这些除外的怪兽特殊召唤上场。有了动画就意味着新的游戏不久就会出现，梵天等着那一天的到来。

2008年4月4日播放



可曾记得爱，爱可曾记得，MACROSS这个有着26年历史的系列动画在无数人的心中是无法超越的经典，1982年10月3日午夜两点时Macross TV初次登场，2007年12月23日拉开了MACROSS最新的篇章，如今跨越了4分之1个世纪终于在2008年的4月正式播放了。

好了，抒情到此为止，其实教主我也只看过最早的MACROSS，算不上什么fans，也就是冲着25周年纪念企划作品的名号也要去凑个热闹，我本人主要对动画中的3DCG画面比较感兴趣，我也知道，这种画面也不会太多。

根据官方年表,MACROSS Frontier发生全系列最后的时间段,A.D.2059年,在银河系中寻找可以居住的行星,搭载几千万居民的25号长距离移民船Macross Frontier在航行至银河系中心附近时,21号移民船Macross Galaxy上的歌手,有着银河妖精之称的雪露来到了移民船Frontier号上进行演出。经常被误认为女性的早乙女アルト是一名有这良好飞行技术的飞行员,前往观看这场演出的他邂逅了雪露和梦想成为歌手的15岁少女莱卡。此时移民船遭受不明敌人的攻击,三人的宿命之旅也从此展开。

Aice 推荐

To LOVEる

2008年4月3日播放

这是一个由热门漫画改编的作品,漫画单行本已经发售了4卷,是一个非常明显的后宫卖肉向动画。

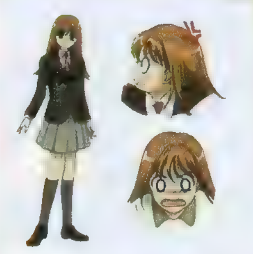
男主角结成梨斗(结城リト)是一个高二学生,他对恋爱方面的事完全一窍不通,但是却暗中喜欢同年级的同学西连寺春菜。打算鼓起勇气向春菜告白的时候却阴差阳错地向拉拉告白了。

这位拉拉也不是个小角色,她是银河系一个遥远的行星上的公主,离家出走的她来到了结城的家里。喜欢上结城的她每天都积极地发动攻势,肉体引诱也是家常便饭,给观众带来大量杀必死镜头的女主角第一号!

当然一个后宫卖肉片只有两个女主角是远远不够的,随之而来的各个角色一个比一个厉害,她们涵盖了流行的各种女主角类型。个人最看好的是金色の暗啊,酷酷的带点女王风采。标志性的双马尾说明了这个人物是一个口是心非的蹭得累(如果你不知道什么叫蹭得累请参见07年7月号的非主流),全身包裹着黑色大衣的她还有着一头金发,最大的亮点就是大腿上的皮带啊,简直是萌到极点!

恶作剧之吻

2008年4月3日播放



80后的女青年对《恶作剧之吻》一定都非常熟悉,这是在当年非常火的一部少女漫画,曾经改编成日剧,获得了非常高的评价。后来台湾也拍过《恶作剧之吻》的电视剧,但是比起日剧素质就差得远了。

这个片子的女主角相原琴子是一个成绩爆烂,做事迷糊,但心地善良的平凡女高中生,她所在的班级是全年级最烂的F班。在一次十分偶然的相遇时,她意外和成绩最好的A班天才入江直树接吻,然而这并不能改变他们是两个世界的人这个事实。但是在一天夜里,因为地震相原家的房子塌了,通过父亲的关系她进入了入江一家借宿,而正好这就是直树的家,于是二人奇妙的同居生活就这样展开了……

漫画的原作者多田薰是老一辈少女漫画的高产作家,从70年代开始她一共画了35部作品,可惜天妒英才,多田薰于1999年3月11日病逝,《恶作剧之吻》成了她最后的一部作品。如今动画版的播出,也算是向这位伟大的作家致敬。不过说实在的,这动画的人设也太丑了点吧?

最后提一嘴,女主角的声优是水树奈奈哦。

少女的秘密心事

2008年4月25日播放

这是一部OVA动画,总共只有3集。本来是一本给小学生看的漫画,以小学5年级女生为主角,讲述有关性知识方面的教育性漫画。这本漫画主要介绍女性方面的内容,比如男女身体构造的不同,当女孩胸部开始发育后,如何第一次选择合适的胸罩,第一次月经初潮该如何应对,以及由于身体发育所引起的心理变化等。总之这是一个适用对象非常明显的漫画,就是为小学女生准备的。

但是!世界上有种叫做OTAKU的生物,在日本尤其多,他们疯狂购买这本漫画,热情程度甚至远远超出了小学生群体,各种杂志上关于这本书畸形热销的事也多有报道。

不过撇开这些乱七八糟的事不谈,该动画的人设是超级萌啊,不管萝莉正太一律水汪汪的大眼镜,再加上谈论的是有关性的这种微妙话题,难怪会引起怪叔叔的兴趣啊。……我承认我也有点兴趣,只有一点哦。……好吧,比一点还要再多一点点……

红

2008年4月3日播放

这个动画是根据轻小说所改编的,原作者片山憲太郎……描写了一个现代版的《Lolita》故事,男主角和一个叫九凤院紫的7岁小萝莉一起生活……(我的天啊,Lolita至少也有12岁啊,我写不下去了!我实在写不下去了!我为什么没有遇到这么好的事啊!)

咳咳……继续说回来,这个7岁的小萝莉,其实是超级大财团的千金小姐(……为什么我没有遇到这么好的事啊!)……她有着一切千金小姐该有的脾气(才7岁就学坏了),蛮横、高傲,自称处女(你才7岁也!)。不知道为什么(我也很想知道为什么啊!)突然来到男主角真九郎的家里,和他一起展开了奇妙的同居生活……

不过,这个题材超级好的动画有着一点都不萌的人设,人物画风居然是写实风格的!?监督脑袋坏掉了吧,这种题材怎么也该请个萌系画师来做人设啊!不过我对于这部动画还是很期待的,我倒要看看这个天杀的男主角会对7岁小萝莉做出什么事来。

牧場物語 闪耀太阳和他的伙伴们

基本操作

十字键:移动

X:打开菜单

Y:使用道具栏中的物品和道具 / 在资产表中可切换选项

A:对话,拾起东西

B:跑步

L:将道具栏中的物品放回背包

R:顺时针切换道具栏中的物品

L+十字键:将背包中的物品按顺序切换到道具栏

L+A/B:切换不同的工具

L+X:切换不同的道具

START:直接打开背包

SELECT:改变地图显示 / 在背包画面可以整理物品

几个小要点

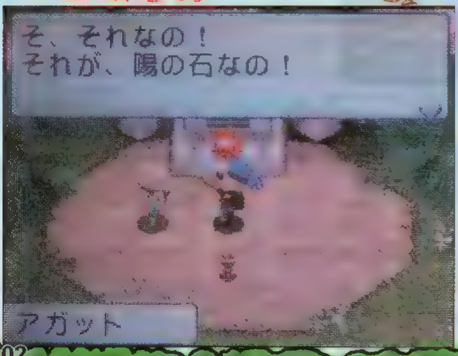
× 仍然可用触摸屏进行操作

× 对着出荷箱按 A 键可以将背包中的物品批量出货

× 在赠与物品或者喂养动物时,需要将物品举在头顶,再对着对象按 A 键

× 手上可以拿 99 个物品,而不像前作只能拿 1 个

游戏目的



前言

风格清新可爱、深受玩家喜爱的《牧场物语》系列的最新作又登录 NDS 平台了。本作保持了牧场系列的传统风格,延续了上一代《~和你一起成长的小岛》中登场的人物,让玩过前作的玩家倍感亲切,并且在此基础上新增了许多有趣的系统,特别是一改前作只能用触控笔操作的弊端,感觉更加贴心。游戏的耐玩度相当有保证,内容非常丰富,一不小心就容易沉迷在牧场的世界中。好了,下面让我们一同走进那个清新的牧场吧……

第 1 年春 10 日,在广场岛发生强制剧情,小精灵们告知主角,小岛这一带原来是广阔的陆地,后来物换星移、时过境迁,小岛都沉入了海底,所以它们希望主角能够四处寻找神奇的太阳石,然后借助太阳石的力量让沉眠在海底的小岛重新浮出水面。当主角经过千辛万苦,最后终于集齐全 100 个太阳石,让最后一个小岛浮出水面时,在美丽的烟花下,众人载歌载舞庆祝这一天的到来。游戏主线剧情落下帷幕,不过游戏并没有结束,还有许多事情等着你去做呢……

本作中,总共可以出荷的物品有 366 种,料理共 238 种,鱼类有 143 类,蘑菇 40 种,矿石 21 种,居民 39 人,小精灵 46 个,这些东西的完成情况都能在资产表中查看到。为了这个完美的目标,大家努力吧!

各小岛讲解

出现条件:初期出现

主角居住的岛屿,拥有广阔的田地,是种植庄稼的地方。除了最初就有的自宅和宠物小屋以外,以后还可以找木工修建鸡屋和动物小屋,然后就能饲养鸡、牛、羊等牲畜了。木工还能修建制作小屋,修建完成后就能制作各种用于加工的机器,当然还得需要矿石才行。其它还有存放资材的资材小屋,用斧头劈树枝获得木材,用锤子敲击石块能得到石材,这些资材都是找木工修建各种东西所必需的。与原来不同,自宅旁多了个风车,风车下是个小水坑,用这里的水来浇灌庄稼可比原来跑到河边装满水壶方便多了。

自宅里的电话是用来 wifi 联机的,旁边的书桌可查看关于游戏的提示和说明,墙上的日历可看到居民的生日,而调查木床可睡觉结束当天的活动。自宅可以到木工处进行扩建,扩建后到杂货店能买到各种家具。道具箱用来装各种道具;おしゃれ箱是装装饰品的;冷藏库是放食物的,以保持食物的新鲜度;整理棚可以放下除食物外的所有东西;台所就是厨房,做料理的必备品;其它还有用于结婚的双人床和用于生子的婴儿床。还能找木工修建厕所和浴室,作用嘛,回复体力。

出现条件:初期出现

若叶岛,牧场居民生活的小岛。岛上的主要建筑有杂货店(チエンの万屋)、动物屋(マセルの动物屋)和食堂(Dinerニクス)。原来的老牧场主タロウ也住在这个岛上,他会告诉你第二天的天气情况,多来问问吧,如果第 2 天下雨的话就可以不给庄稼浇水了!

杂货店的营业时间为每天 AM0:00-PM10:00,金曜日休息。在这里能找店主チエン买到各种作物的种子、各种用途的家具以及用来做料理的油、咖喱粉等物品;初期能买到三个耀珠,以后在冬季满足一定条件也能买到各色耀珠。比较特殊的物品还有,持有金超过 10 万时可以买到能快速移动到指定地点的飞行石(获得后当持有金低于 10 万时一定几率消失),用来求婚的青い羽根,温室修好后能买到各季的太阳;而 1 万 G 卷和 100 万 G 卷其实就是个代金券。而店主的儿子チヤ-リ-可以给工具镶上耀珠、制作饰品,还能用买到的耀珠碎片(すてきのかけら)来制作耀珠。

动物屋顾名思义,就是购买与动物相关物品的地方,休息日为土曜日。マセル会出售各种动物饲料和用于治病的动物の药,而当找木工修好了妊娠场所后,还能买到怀孕剂(ウシのタネ、ヒツジのタネ),对着牛羊使用就能让它们怀孕了。可以买到的工具中,铃铛(ベル)可以召唤动物,毛刷(ブラシ)用于清洁动物,提高好感度,而挤奶器(乳しぼり器)和羊毛剪(毛がりばさみ)的作用就不用我多说了吧?

食堂贩卖各种用于回复满腹度的食物,需要注意,其效果是即时的,食物不能保留。如果把食材拿给店主看的话,还能得到制作料理的食谱。

[illegible]

出现条件:初期出现

双叶岛,同样是牧场居民生活的小岛。

这个岛上最重要的建筑当然就是木工之家了。这是发展小岛的重要地方,购买劳动工具、扩建自宅、修鸡屋和动物小屋、给房屋配备设备、制造加工机器、修建连接小岛的桥梁……很多时候你都不得不与这位强壮的木工ゴラン打交道,不过修建需要大量的木材和金钱,慢慢积攒吧,否则无论人家木工的技艺如何精湛,也"巧妇难为无米之炊"啊!

岛上还有个咖啡厅,性质与食堂差不多,只不过这里卖的各种饮品是用来回复体力的。如果你拿食材给店主看,也是能得到各种食谱的。

小岛上方还有个 HOTEL,虽然里面的装潢很不错,但平时没有什么特别的事情发生,所以并不常去,只有触发一些特殊事件时才会去看看。旅馆的旁边是一座富丽堂皇的别墅,里面住着矿山开发社的社长ダルシャン(长得挺像德拉库纳伯爵)和他的宝贝女儿眼睛娘セフイ-ナ。最右边是个码头,要等到火山岛浮上水面后,白马王子(人家真的骑着白马呀!)ウィルオ会开着他的大船停靠在这里。

[illegible]

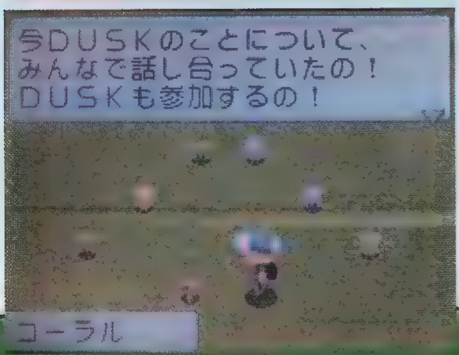
出现条件:初期出现

这里是举办各种节日祭典的地方,各种祭典结束的时间都是下午 6 点。第 1 年春 10 日,会在这里发生太阳石的强制事件,之后才能到处收集阳の石,让其它小岛上浮。以后收集到足够数量的阳の石,调查岛中央的石碑,就可以选择让哪一座小岛上浮了,如果多与这里的精灵对话,它还会告诉你一些关于阳の石收集的情报。

[illegible]

出现条件:初期出现

这里是用于 wifi 通信的小岛,岛上住着红色精灵マソオ,由它负责通信。通信后 50%几率得到精灵种子(コロボックルの种),可以拿到精灵岛上种植。



コロボックル岛

出现条件:第 1 年春 8 日发生相关事件后就行了

精灵岛,岛上住着各色的精灵,它们可以帮你干活,委托它们帮忙的地点不同,作用也不同。到自宅,可以帮忙耕地、浇水、割草、收获,结婚后还能提高夫妻间的好感度;到动物小屋或鸡屋,可以提高动物的好感度、减少不满度,还能帮忙喂食、放牧和收获;到动物屋或杂货店,可提高与店主的好感度,让商品打折,同时提高自己东西的卖价,而杂货店方面还能降低制造首饰所需的材料;到木工处,能让商品打折并减少增筑时所需的材料;到歌星リリー家,能提高钓鱼的命中率;到富豪ダルシャン家,可以减少火山岛矿山中的熔岩数量;而到其他各人家中,都能提高与他们的好感度。所以有了精灵的帮助,可以让你省心不少,当然这一切都需要你与它们有着良好的关系,否则别人凭什么帮你干活啊?

为了提高与精灵之间的关系,你需要向它们送礼,当然不同颜色的精灵喜好的东西不一样,可以通过资产表精灵一栏中查看,不过所有精灵都喜欢小麦粉,但售价有够高的。好感度越高,帮忙干活的小精灵就越多,干活也就越勤快。

委托精灵干活,当它们完成任务后需要休息一段时间才能接着干活,劳逸结合嘛,休息时间同样与好感度有关。

小岛右上的田地可以种植精灵种子,一粒种子只能播撒一格,其开花之后会发生事件,诞生的小精灵会赠送许多礼物,大部分都是料理,还有 4 洞的工具,很实用啊。大家多多 wifi,多拿精灵种子吧!

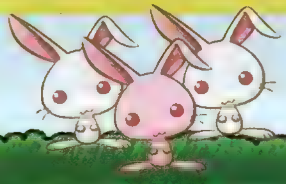
[illegible]

出现条件:阳の石 × 10

动物岛,饲养野生动物的地方,总共可以喂养的野生动物有 6 种,分别是兔子(うさぎ)、鸭子(かも)、猴子(さる)、麻雀(すずめ)、狸(たぬき)和老鼠(ねずみ)。小岛浮上 2 日后,再到岛上就会发生饲料箱事件,以后就可以从动物屋购买相关的饲料(每个 10G)投放到饲料箱中喂养野生动物了。当然也可以用其它食物来代替饲料,不过不同的动物喜好的食物也是不同的,兔子可以喂胡萝卜(にんじん);鸭子喜欢大鱼;猴子当然是香蕉了(バナナ);麻雀爱吃小麦粉;狸钟爱土豆(じゃがいも);而老鼠则钟爱奶酪(チ-ズ)。当你投放不同的食物时,就会引来不同的野生动物。

饲养野生动物的好处在于,它们可以帮你拾取不同的东西,前提是好感度必须在 3 心以上。不同的动物拾取的物品也是不同的,兔子对应花,能找到的稀有物有赤いマジックレッド草、ホタル花;鸭子对应鱼,能找到的稀有物包括海贼の宝、古代鱼の化石、すてきのかけら;猴子对应资材,稀有物当然就是黄金の资材啦;麻雀对应季节作物,比如栗、ブル-ベリ-、たけのこ;狸对应各种草,能够找到其它季节才有的草,其中的稀有物是ふたご草;老鼠对应矿石,所有种类的矿石都逃不过它的眼睛。

可见喂养各种野生动物还是相当有用的,在条件允许的情况下,多拉近与它们之间的关系吧!



[illegible]

出现条件:阳の石 × 8

挖矿的地方,由于在"挖矿"部分已作了详细的介绍,在此就不多废话了。

[illegible]

出现条件:阳の石 × 12

蘑菇岛,小岛外貌上最大的特征是长了三个巨型的大蘑菇,只可惜不能摘。岛上长满了各种蘑菇,全部种类有 40 种之多呢,有些蘑菇是特定季节才有的。到蘑菇出荷量达到 100 个时,再来这里就会触发事件入手宠物小猪,别看它憨憨的,它可是会帮你捡蘑菇的哦。具体请参见"宠物"那部分。

[illegible]

出现条件:阳の石 × 3

中继岛,是开启种植三岛(米岛、果物岛和太阳岛)的必需条件,其上浮后还需要到木工处修建桥梁(小さな岛への桥,需木材 100,金钱 10,000G)才能到达。初期不推荐开启。

米岛

出现条件:中继岛已经上浮,连接桥梁修建完毕,阳の石 × 5

种植谷物的小岛,因为岛上全是水田,所以需要使用镶上了黄耀珠的锄头才能开垦,将其种满的话,共需要 16 个米の种。需要注意,一定要在春季就开种,因为谷物的成长时间较长,如果种晚了到冬天还不能成熟,结果就全部死掉了,辛苦努力全部白费。而且最好还要有脱谷机,否则直接拿稻穗出荷的话,价钱很低。综上所述,种谷物是一件既麻烦又奢侈的事,游戏前期就别想了!

[illegible]

出现条件:中继岛已经上浮,连接桥梁修建完毕,阳の石 × 10

种植果树的小岛,果树的种植比较麻烦,因为它们的成长周期非常长,需要大半年,而且长成树木之后,要等到特定的季节才会开花,特定的季节才会结果,比如桃子(もも)、香蕉(バナナ)和橙子(オレンジ)都是春季开花、夏季结果,而苹果(リンゴ)和葡萄(ブドウ)则是夏季开花、秋季结果。所以如果你的桃子春季才长成木的话,那么这一年便不能收获。另外,为了抵御台风的到来,还需要在果树周围围上栅栏,选择用木材或石材的话,过段时间栅栏会坏掉,石材保持的时间要长一些,而用黄金石材来做的话是永远不会坏掉的。

[illegible]

出现条件:阳の石 × 8

挖矿的地方,由于在"挖矿"部分已作了详细的介绍,在此就不多废话了。

[illegible]

出现条件:中继岛已经上浮,连接桥梁修建完毕,阳の石 × 10

这里就是牧场系列惯有的温室,可以种植不同季节的农作物,当然要先到杂货店买各种季节的太阳才行,想种哪季的作物就要给温室安装上哪季的太阳。最初该岛只有 8 × 16 的耕地面积,而且日照只有 1 点。不

过以后可以增筑，最大耕地面积有 17×16，并且日照可以变成每日 3 点。温室最大的问题在于浇水，因为不受天气影响，所以浇水只有靠自己来解决，最好等水壶升级后再开启该岛。

出现条件：阳の石×12

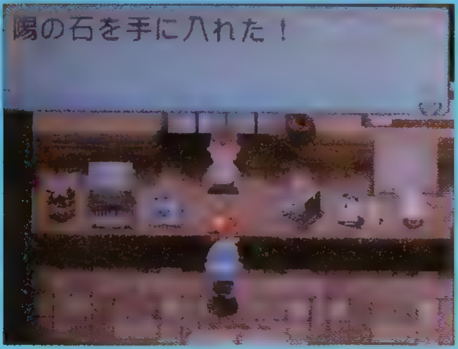
女神和魔女居住的岛屿，神父ロヴエン和 LOLI 修女アリエラ也住在这里。左边为女神岛，右边为魔女岛。往女神岛上的泉中扔东西，女神就会出现，最好扔花，千万别扔啥鱼骨头、长靴之类的，否则女神是会生气的！

ひなた島

出现条件：其它所有小岛已经全部上浮，阳の石×30

向阳岛，象征意义大于实际意义的小岛（需要足足 30 个太阳石啊，并且最后才能开启），小岛浮上后，游戏主线剧情结束。岛上并没有什么特别的事件发生，只是偶尔能看到ワ—ダ在小岛上做料理。

太阳石全入手方法



方法	数量	详细说明
出荷数	8	春季作物、夏季作物、秋季作物、鱼类（包括海胆）、矿石（包括废矿石）、蘑菇、夏季果物、秋季果物分别出荷 100 个
加工机器使用次数	8	蛋黄酱加工机、奶酪加工机、酸奶加工机、黄油加工机、毛线加工机、子制作机、脱谷机、面粉加工机分别使用 100 次
礼物返还	32	第 1 年春 10 日后，人物好感度 1 以上，在赠送了 5 次喜欢的礼物后（让其头上会出现音符图案的礼物），他们就会赠送太阳石作为回礼。需注意，男主角（或女主角）、食堂和咖啡厅的 BOSS、精灵都没有回礼，而自己结婚生的小孩是有回礼的
家族全员的友好度	22	在得到家族全员的回礼之后，如果好感度达到 2 以上，每人还会再赠与 1 个太阳石。家族全员包括以下 22 人：ダニ－、マセル、ピエ－ル、リリ－、ゴラン、ウイル、シバ、ダルシヤン、タロウ、チエン、スイレン、ロヴエン、魔女さま、女神さま、ヤスロ－、トシゾ－、カロン、アルビオ、イジ－ク、チエルシ－（或マルク）、ニクス、ハイラ
菜谱奖赏	2	交给食堂和咖啡厅的老板相应的食材后，会得到菜谱。当与老板的好感度 2 以上时，而得到的菜谱达到 20 和 30 个时就会发生赠与太阳石

事件		
宠物好感度	4	宠物好感度 2 或 3 时，在自宅会发生赠送事件
家畜的养殖数	3	满足鸡 5 只、大牛 3 头、大羊 3 头时会分别得到一个太阳石。注意小鸡、子羊和子牛并不算在其中
牧场岛	1	调查风车
精灵岛	1	调查右上田地旁的栅栏
灯台岛	1	调查精灵背后的石壁
若叶岛	1	调查杂货店与动物屋之间的树丛
双叶岛	2	调查木工门前的水井；调查白马王子的船头
广场岛	1	第 1 年春 10 日剧情得到
蘑菇岛	1	调查三个巨型蘑菇中最右边的那个
火山岛	1	调查矿洞外入口左侧的岩浆
中继岛	1	调查牧场岛通往中继岛桥梁的左边桥柱
农作岛	1	调查小岛右上方的樱花树
太阳岛	1	调查小岛左上方的树丛
水果岛	1	调查小岛右下方的树丛
动物岛	1	调查小岛中央的水池
神之岛	2	调查女神岛教会前的大钟；调查魔女屋外左侧照明的柱子
坐船次数	5	坐船达到一定次数，且与船夫的好感度较高。坐船分别通向广场岛、蘑菇岛、火山岛、动物岛和神之岛

注：有些条件达成后会现场赠与，比如回礼；而有些则在满足条件后，由自宅外出时发生赠与事件，比如出荷。

牧场初期上手指南

当你面对着如此广阔的牧场，想着还有如此众多的事情等着去做，是不是有种头皮发麻、失去方向的感觉呢？再无奈地看看自己的口袋，居然就只有 500G，这简直就是杯水车薪嘛。正所谓“用钱用到刀刃上”，现在如何合理地处置这仅有的一点钱，就成为快速发展壮大牧场的关键了。

初期的收入来源十分有限，无外乎种田、钓鱼和到处捡东西。捡东西是最简单的方法，牧场到处都是各色杂草、树枝、石头、竹笋什么的，可谓遍地是黄金，不过这些的出荷额都偏低，并不能作为主要的收入来源，值得一提的是，双叶岛右下方有块大岩石，每天都能得到一个海藻罐头（只有春季才能得到），能卖 100 多元，初期每天必定来拿。而钓鱼虽然花费也小，但比较考验运气，因为经常钓上来一些废物，啥长靴、树枝什么的，而鱼的价格也不算太高，且光是买根鱼竿都要花 5000 元呢。剩下的就只有耕地种田了，这也是牧场中最稳定、最可靠的收入来源。游戏的第二天，木工会送工具来，现在有用的只有锄头和水壶，剩下的建议卖掉，因为初期基本用不到，而且没有孔不能镶耀珠，卖掉还能换回一点救命钱。种田可不那么简单，怎么种，种什么都是有讲究的，其中最重要的就是浇水问题，好在本作的取水点非常近。地一般都耕成 3×3 的凹字型，留一个空格，便于浇水。最初种萝卜，因为收益快。本作的体力消耗相当快，不宜多耕种，保留一定的体力去到处捡东西卖。这样熬过第一批萝卜出货，就可以到商店买耀珠了，耀珠可是非常重要的东西，能大大提高耕种的效率。青和赤色耀珠都是 5000 元一个，建议先买青色的，给水壶配上之后一次就能浇三格了（最好用 S/L 大法去木匠处买个能装三个耀珠的水壶）。这时就可以开始种植一些土豆增加收入了。而春 8 日过后，可以去精灵岛雇佣精灵把商店贩卖的物品价格降低。等钱差不多时就可以去建とり小屋了，修好后动物商店的大妈会送你一只小鸡，鸡长大后可以放牧圈养，这样连鸡饲料钱也能省下了，而且每天一个鸡蛋的收入也很稳定。等鸡养到一定程度时，就可以建动物小屋养牛养羊了。

就这样慢慢攒钱，逐步发展与岛上众人的关系，到处收集太阳石，开启新的小岛。小岛的开启顺序，推荐优先考虑蘑菇岛或者火山岛，因为挖矿和采蘑菇都能带来一定的资金收入。而神之岛也可以优先开启，岛上出现女神的那个池塘钓鱼成功率非常高。至于种植三岛，因为都是些奢侈物，还是等有一定的经济实力后再慢慢开启寻找乐趣吧！

随着收入越来越可观，开启的小岛也越来越多时，牧场的发展也终于步上了正轨。而这以后怎么发展，那早已不是初期的事儿了，就根据你的喜好来进行吧！

种植要点

种植是牧场生存所必备的一项技能，种植的方法与原来并没有什么区别，而且农作物所需的阳光和水分也与前作完全一样。在游戏最初，老爷爷タロウ会详细指导你怎么做，耕好地，撒上当季作物的种子，然后勤浇水，过几天就等着收获了。下面我主要讲解一下种植的要点。

本作中可种植的东西有各季的农作物、牧草，还增加了果物、谷物和精灵种子。不同种类的东西种植方法有细微的差别。

不同作物成长周期不同，而且所需的阳光和水分也不一样。当它们满足了天数、阳光和水分的条件之后才会成长到下一个阶段。到作物成熟之后就可以收获了，收获的时间与其品质有一定关系，比如有的作物成熟后立刻收取的话，品质不算太好，卖价就稍低，可以等它再长几天后再收获，这样品质会高一点，当然也可以抓紧时间收获了再种植新的作物。需要注意，阳光和水分过多的话作物会死掉（下面的成长列表中的"死光、死水"表示这个意思），当然作物成熟后长时间不收的话也不行，会枯萎的。作物中有些是可以反复收获的，比如春季作物中的黄瓜（きゅうり），只用撒一次种子就可以反复结果。

天气对种植的影响非常大，历史上人们靠天吃饭，遇上洪涝灾害，便会尸横遍野，老百姓的生活苦不堪言，所以每年年初才会有祭天祭地的习俗，祈求来年风调雨顺，五谷丰收。咳咳，话题扯远了，回到游戏上，天气有大晴、晴、多云、小雨、雨、台风、雪等几种情况，它们分别提供的阳光量和雨水量是不同的。按照作物成长列表中所需的点数来计算的话，对于水分，小雨为 1 点，雨天为 2 点，台风为 3 点；对于阳光，多云为 1 点，晴天为 2 点，而大晴为 3 点。而不同季节天气分布也有很大差别，春季晴天、多云、小雨和雨天天气分布比较平均；夏季晴天多于雨天，而且经常出现台风；秋季跟春季的天气相似，不过多云和雨天略多一些；而冬季不能种农作物，所以没什么影响。知道这点，配合作物成长列表，就能有效地种植各种作物了。

水分是作物生长的必定条件，所以给作物浇水是每天必做的事情，因为不可能指望每天都是雨天，一块田每天可以浇两次（2 点水分）。由于最初没升级的水壶只能浇一格，如果采用 3×3 的方格耕种的话，当作物长出来后，中间那个就浇不到水，只能晚一点收获，这样就影响了下一轮的播种（需要站在中间的方格上），所以最初耕地要采用 3×3 的凹字型就是这个道理，便于及时收获及时播种。

最初每季能种植的作物种类非常少，当在杂货店消费了一定金额，而且作物出荷量达到一定程度，大约一种作物出荷 100 个时，杂货店就会出现一个新的作物种类，比如后期春季能种卷心菜（キャベツ）。

牧草在春夏秋季种植，当其成熟后需要用镰刀进行收割。收割后的牧草可以放在动物小屋的储备箱里，作为牛羊饲料使用。

至于果物、谷物、温室及精灵种子的种植方法和要点还请参考"各小岛讲解"中对应小岛的介绍。

农作物成长表

农作物

春季

名称	成长速度	可否连续收获	成长阶段	日	光	水	死光	死水
かぶ	快	否	Step1：种→苗	2	3	2	20	20
	快	否	Step2：苗→果实	2	3	2	20	20
	快	否	Stpe3：果实→枯萎	10	–	–	40	20
じゃがいも	普通	否	Step1：种→发芽	3	4	3	20	20
	普通	否	Step2：发芽→花	4	6	4	28	28
	普通	否	Stpe3：花→枯萎	10	–	–	40	10
きゅうり	普通	可	Step1：种→发芽	4	7	3	30	12
	普通	可	Step2：发芽→苗	3	5	2	24	8
	普通	可	Step3：苗→果实	2	4	2	18	10
	普通	可	Step4：果实→枯萎	10	–	–	20	8
いちご	普通	可	Step1	4	4	4	10	12
	普通	可	Step2	3	3	3	10	12
	普通	可	Step3	2	3	2	6	8
	普通	可	Step4	10	–	–	10	10
キャベツ	慢	–	Step1	4	9	3	25	12
	慢	–	Step2	5	12	4	30	12
	慢	–	Step3	5	12	5	27	16
	慢	–	Step4	10	–	–	10	10

夏季

名称	成长速度	可否连续收获	成长阶段	日	光	水	死光	死水
トマト	普通	可	Step1：种→1 阶段	3	7	3	25	12
	普通	可	Step2：1 阶段→花	3	7	2	25	10
	普通	可	Step3：花→果实	3	7	2	20	10
	普通	可	Step4：果实收割后→重新长出果实	3	9	2	25	12
	普通	可	Step5：完熟→枯萎	10	–	–	20	8
とうもろこし	慢	可	Step1：种→芽	3	5	3	20	12
	慢	可	Step2：芽→茎	4	8	4	20	20
	慢	可	Step3：茎→花	4	8	4	25	20
	慢	可	Step4：花收割后→重新开花	3	8	3	25	16
	慢	可	Step5：果实→枯萎	10	–	–	20	20
たまねぎ	普通	否	Step1：种→发芽	3	3	3	15	10
	普通	否	Step2：发芽→果实	4	4	4	30	14
	普通	否	Stpe3：果实→枯萎	10	–	–	15	10
かぼちゃ	慢	否	Step1：种→发芽	4	12	4	30	12
	慢	否	Step2：发芽→果实	5	13	5	40	14
	慢	否	Stpe3：果实→完熟	6	16	5	40	16
	慢	否	Stpe3：完熟→枯萎	10	–	–	20	6
パイナップル	慢	–	Step1	5	12	5	35	16
	慢	–	Step2	5	12	6	30	20
	慢	–	Step3	5	10	6	30	18
	慢	–	Step4	5	10	6	35	16
	慢	–	Step5	8	–	–	20	12

秋季

名称	成长速度	可否连续收获	成长阶段	日	光	水	死光	死水
なす	普通	可	Step1：种→芽	3	5	3	23	12
	普通	可	Step2：芽→花	3	8	4	25	14
	普通	可	Step3：花收割后→重新开花	3	8	3	25	16
	普通	可	Step4：果实→枯萎	10	–	–	20	10
にんじん	普通	否	Step1：种→发芽	3	5	3	20	12
	普通	否	Step2：发芽→果实	4	6	4	25	16
	普通	否	Stpe3：果实→枯萎	10	–	–	15	4
さつまいも	快	可	Step1：种→芽	1	2	1	6	8
	快	可	Step2：芽→苗	2	3	1	2	4
	快	可	Step3：果实收割后→重新长出果实	2	3	1	10	4
	快	可	Step5：果实→枯萎	10	–	–	15	4
ほうれん草	快	否	Step1：种→苗	2	2	2	10	8
	快	否	Step2：苗→可收获	3	3	2	12	8
	快	否	Step3：可收获→枯萎	5	–	–	10	4
ピーマン	普通	可	Step1	2	5	2	18	10
	普通	可	Step2	1	3	1	10	6
	普通	可	Step3	2	4	2	12	16
	普通	可	Step4	2	4	1	12	16
	普通	可	Step5	10	–	–	20	10

果物

名称	成长阶段	日	光	水	死光	死水
もも	Step1：发芽→1 阶段	8	12	4	80	40
	Step2：1 阶段→2 阶段	10	24	20	120	100
	Step3：2 阶段→果树	39	56	30	120	120
	Step4：果树→开花（只在春季）	3	6	3	60	20
	Step5：果实收割后→再次结果（只在夏季）	2	4	4	30	16
バナナ	Step1：发芽→1 阶段	9	12	4	80	20
	Step2：1 阶段→2 阶段	6	20	3	120	20
	Step3：2 阶段→果树	24	60	12	120	60
	Step4：果树→开花（只在春季）	3	7	3	60	20
	Step5：果实收割后→再次结果（只在夏季）	3	4	2	30	16
オレンジ	Step1：发芽→1 阶段	3	7	6	50	40
	Step2：1 阶段→2 阶段	21	28	30	120	100
	Step3：2 阶段→果树	18	25	30	110	60
	Step4：果树→开花（只在春季）	3	6	6	40	24
	Step5：果实收割后→再次结果（只在夏季）	3	4	6	20	24
リンゴ	Step1：发芽→1 阶段	9	12	20	80	100
	Step2：1 阶段→2 阶段	13	20	25	80	120
	Step3：2 阶段→果树	30	50	60	120	120
	Step4：果树→开花（只在夏季）	3	7	10	60	60
	Step5：果实收割后→再次结果（只在秋季）	2	4	5	20	30

ブドウ	Step1:发芽→1 阶段	3	10	10	80	60
	Step2:1 阶段→2 阶段	21	60	65	120	120
	Step3:2 阶段 →果树	33	80	80	120	120
	Step4:果树 →开花(只在夏季)	3	15	15	80	80
	Step5:果实收割后→再次结果(只在秋季)	3	10	10	40	50

名称	成长阶段	日	光	水	死光	死水
お米	Step1	10	12	0	80	20
	Step2	10	12	0	80	20
	Step3	10	18	0	100	40
	Step4	10	25	0	120	40
	Step5	10	25	0	120	60
	Step6	10	–	–	20	40
小麦	Step1	30	35	10	80	60
	Step2	8	12	6	30	18
	Step3	8	12	4	100	48
	Step4	8	12	4	120	48
	Step5	8	12	6	120	48
	Step6	10	–	–	40	10
大豆	Step1	8	15	10	80	60
	Step2	8	12	12	80	60
	Step3	8	12	12	100	60
	Step4	8	12	14	120	60
	Step5	8	12	12	120	68
	Step6	10	–	–	40	20
そば	Step1	4	5	4	40	40
	Step2	4	5	4	42	32
	Step3	4	5	4	42	32
	Step4	4	5	4	42	40
	Step5	4	5	4	50	40
	Step6	10	–	–	40	20

名称	成长阶段	日	光	水	死光	死水
牧草	Step1	3	3	1	100	100
	Step2	4	4	1	100	100
	Step3	4	4	1	100	100
	Step4	100	–	–	100	100
コロボックル	Step1	2	4	4	25	25
	Step2	3	4	4	25	25
	Step3	3	4	4	25	25
	Step4	10	–	–	25	25

饲养系统

饲养牲畜必须先到木工之家找工匠把とり小屋或动物小屋修建好了才行。当とり小屋修建好后，动物屋的大妈マセル会赠送一只小鸡。

鸡饲料(とりのエサ，每个 10G)和牛羊饲料(飼い叶，每个 20G)能在动物屋买到，买来可以放到相应小屋的饲料放置箱里，每天拿出来放到食料箱就行了，饲料份数和饲养只数相对应，可别忘了喂食，否则会大大增加不满度呢。

资产表里能看到动物的好感度（桃心），增加好感度的方法为多与它们对话，多抱抱小鸡，而牛羊要记得要帮它们打扫卫生（毛刷ブラシ能在动物屋里买到），做这些事情时动物都会出现桃心状的表情。好感度下面蓝色长条为动物的不满度，如果雨天放牧、忘记喂食或者被野狗袭击的话，都会增加它们的不满度。不满度会影响副产品的质量，也可能导致动物们罢工(鸡不下蛋，牛不产奶)，而且当不满度达到一定程度时，动物会生病，此时就应购买动物の药来治疗。减少不满度的方法为晴天多放牧。

只有长大了的动物能进行放牧，比如会下蛋的鸡和能产奶的大牛，具体方

法为把小鸡抱出门，而牛羊需要把它们推出门去。

雨天千万别放牧，否则会大大增加动物的不满度。

为了抵御野狗的偷袭，方便管理，需要围上栅栏，栅栏的建造需要资材，推荐用石材，因为木材容易腐烂，当然用黄金资材更好。在耕地上放置资材，围成一个圈就行了(一定要在耕地上进行，否则资材就没啦！)。将资材装备后，用触控笔从头顶向想围的栅栏位置划动，就能精确的将资材扔到相应位置，非常方便。

小鸡放牧就不需要喂食了，它们自己会找吃的，就能省下一大笔鸡饲料钱。而要放牧牛羊就必须先种牧草，也就是说栅栏一定要围有牧草，否则它们会挨饿，增加不满度。

如果放牧过夜的话，当夜幕降临时，野狗就会偷偷摸摸地前来，如果觉得无聊，可以用铁锤狠狠地教训它们一顿！当然也可以唤出宠物小狗来帮你照看。

买来或孵化出的小鸡要成长 8 日才能下蛋，每天能下一个蛋，初期只有拿去直接出货或是送礼，而后期修筑了制造小屋后，就能到工匠那里建造先进的加工机器了，但需要一定的金刚石(アダマンタイト，需挖矿得到)。其中マヨネーズメーカー(蛋黄酱制作机)可以用来加工鸡蛋，加工过后的产品卖价比单纯的鸡蛋贵多了。

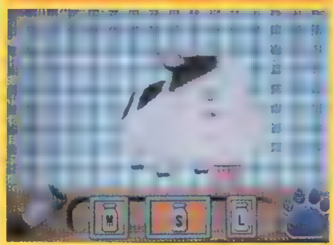
小牛、小羊要成长 10 多日才能长大，大牛每天能挤一次奶，而大羊需要几天才能剪一次毛。同样的到了后期有了制造小屋后，能到工匠那里制造チーズメーカー(奶酪制作机)、バターメーカー(黄油制造机)、ヨーグルトメーカー（酸奶制作机)、毛糸メーカー(毛线制造机)，可大大增加副产品的收益。

当牲畜的好感度较高时，或者在祭典比赛中拿到了优胜，那么它们就能产出 S 级的副产品。如果出荷一个 S 级且质、量、鲜全满的副产品的话，那么就能在动物屋买到特别的牲畜，比如黑鸡、黑羊和棕色斑点的奶牛，它们产出的副产品可以卖得很高的价钱。

虽然这个过程非常麻烦，需要时间长，但与直接购买相比，这样得到的牲畜会继承亲代的好感度！

孵化箱和怀孕场所均需到工匠处建造。把鸡蛋放到孵化箱里，经过 3 天时间就能孵化成小鸡了，而小鸡需要生长 8 天才会下蛋。推荐用好感度最高的鸡生的蛋来孵化，如果不知道蛋是哪只鸡下的，举起鸡然后打开背包，就能看到这只鸡的名字了。

只有长大后的牛羊才能怀孕，具体道具需要到动物屋购买，牛怀孕道具(牛のタネ)3500G，羊怀孕道具(羊のタネ)3000G。牛羊的怀孕期大概为一个月，期间当然不能产奶剪毛了，怀孕期不能放牧，需要喂食。而小牛羊需要 10 多天才能长成中牛羊（买来的都是中牛羊)，而之后又要过 21 天才能完全长大。由于时间非常久，游戏前期不推荐这么做，还是等有一定经济实力了来，再让它们繁殖吧。



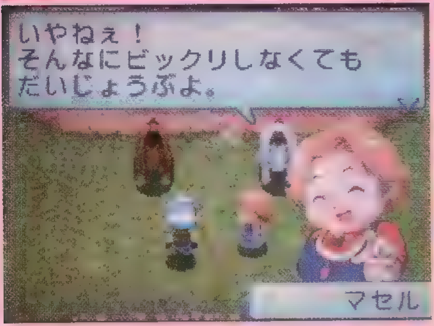
当动物的好感度达到一定程度时，就会进行相关的小游戏，已知的有抚摸和挤奶两种。

抚摸：当动物身上出现“手”型的图标时，点击即可。游戏开始后用触控笔在动物身上来回划动，此时动物先后会出现笑脸、红脸、眯眼三种状态。如果能在规定时间内达到最后阶段，增加好感度最多。

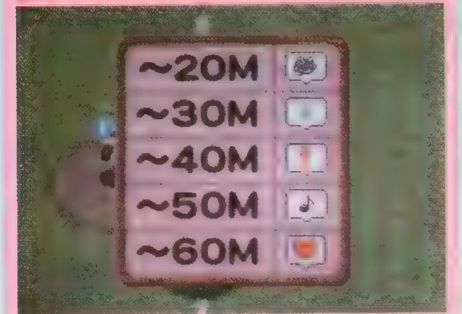
挤奶：当奶牛身上出现“挤奶器”的图标时，点击进入。游戏开始后，指针会在 S、M、L 方框来回移动，当移动到方框上方时，点击右下角的脚状按钮就能成功装入牛奶，失败的话则会减少。S、M、L 方框影响到注入量，按着 S、M、L 的次序递增。牛奶装满或是时间结束时完成游戏，这游戏完成得好的话，能提高奶牛产奶的质量。

宠物

本作中共有马、狗、猫和猪 4 种宠物，其中前三者生活宠物小屋(ペット小屋)里，而猪生活在蘑菇岛的猪屋里。每种宠物都有两种颜色供选择。饲养宠物后，宠物小屋里会出现相应的道具（从左到右分别为马、狗、猫），调查后可进行宠物训练（其实是 mini game)，不同宠物训练内容不一样，每天可进行一次。到了对应的节日祭典时，就可以参加比赛了，比赛的成绩不仅与你的操作有关，而且与好感度也相关，如果好感度较低的话，是不能取得好成绩的。



与动物屋店主マセル好感度较高的情况下(大概 1 心)得到，有茶色和白色两种颜色。可惜的是，本作中马的作用被大幅削减，不仅不能配上马鞍作为移动出荷箱，甚至都不能骑了！训练内容为拉雪橇，当马的头上出现汗滴时，对着麦克风吹气(只需吹一下)，请不要不停的对着吹，否则只会降低速度。祭典比赛上取得优胜的成绩为 14.3～16.0 秒。



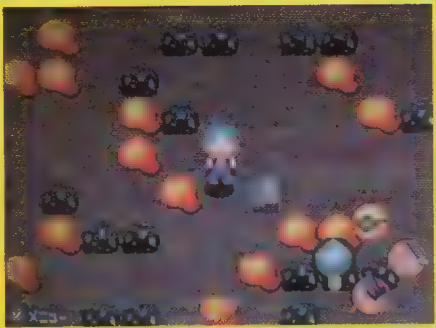
当鸡的饲养数量为 1 只以上，与牲畜的好感度达到一定程度(对话、抱起或清洁次数 20-30 回左右)，且与マセル好感度较高时得到，颜色为茶色和褐色。

本作狗同样可以用来放牧，保护夜晚鸡或牛羊不受野狗的袭击。训练内容为接飞盘，方法为在触摸屏上从左往右划动，划动力度决定扔出的距离。需要注意，并不是扔得越远越好，这还得由小狗的心情来决定，在投掷前，小狗头上会出现一个表情符号，其代表的距离是不一样的，对照图片说明掌握恰当的掷出力度吧，好感度越高，小狗出现 60 米的红心表情几率越大。祭典比赛上取得优胜的成绩为 60 米以上。

マセル具有一定好感的情况下，在动物屋已经花费了 2-3 万 G，并购入了动物相关的所有工具后，就会发生得到小猫的事件，分为黑猫和白猫两种。猫的训练内容为用狗尾巴草吸引它，在下屏迅速划动可以摇晃狗尾巴草，先摇晃引起猫的注意，当它面向主角时，出现“!”表情继续摇，出现“…”则停止晃动，如此反复直到小猫来到跟前。祭典比赛上取得优胜的成绩为 19.0 秒以下。

蘑菇岛上浮后，蘑菇累计出货 100 以上，与木工的好感度较高，再次前往蘑菇岛即发生获得小猪的事件，黑猪和粉红猪任选。小猪生活在岛上的猪屋里，需要喂食来提高好感度，它最喜欢夏天的蓝莓，平时可以喂各色的心型草。小猪的作用是找蘑菇，把它放出猪屋，它就会冲进树丛中，之后耐心等它出来，再其停下之前抱起它就能获得蘑菇。如果中途抱起是会惹它生气的哦，而抱晚了的话蘑菇就会被它吃掉！好感度越高，能找到蘑菇越好，很多 S 级的蘑菇就全靠它了！

挖矿



挖矿必须等火山岛上浮后才能进行，坐船前往火山岛进入矿洞即可。因为需要许多体力，建议学会制造料理之后再前往。

挖矿的基本方法为，用锄头挖地来寻找通往下一层的楼梯，用锤子敲击石头获得矿石，与原来不同的是，这作还需要用水壶浇灭熔岩，连续对着一块熔岩浇 3 次才行(如果水壶镶有 2 颗黄耀珠，那么蓄力一次就能将熔岩浇灭)，浇灭后会随机得到羊羹(ようかん)，这可是万能的送礼佳物啊！有时挖地还会挖到小额的金钱和黑色心型草，在特殊层更是能挖到迷之石板。体力消耗完后自动送回家，所以一定要带足药草或料理。

地面上会随机出现陷阱，踩到的话会掉下去，下落层数随机，并根据下落的层数减去体力，下落层数越多体力损失越严重，甚至出现一命呜呼的情况(落差超过 6 层)，不过陷阱可以通过挖地发现。因为随时都有瞬间挂掉的可能，所以一定要养成每层记录的好习惯。

矿洞最深为 255 层，在 10 层、50 层、100 层、150 层、200 层、250 层、255 层会得到女神的祝福，到达最后一层时，女神会赠送一颗耀珠，具体颜色目前还不太确定。不过本作在有时在到达 10 层、25 层、50 层、75 层、100 层等特殊层时，会出现不能继续下降的情况，即没有向下的楼梯和落穴，只能返回地面。其具体出现条件还不太清楚，推测与敲碎的矿石数和浇灭的熔岩数有关，必须达到一定的数量才能下到更深的层次；也可能与出荷总数相关。

想到更深的层次挖矿必须作好充足的准备，用来回复满腹度的料理或食物是必不可少的，推荐几种效果显著的：蓝色心型草、目玉焼き、ゆで卵、焼ききのこ、焼きいも、くりきんとん。当然如果使用镶上了绿耀珠的工具也可达到节省体力的目的。又因为落穴比较多，所以还得考虑体力的回复，最好打造出女神的胸饰和耳饰。如果下到 100 层以上，熔岩会比较多，最好在挖矿之前就委托精灵去富豪ダルシャン家，减少熔岩的数量，而且水壶一定要多准备几把，能够给水壶镶上橙色和黄色的耀珠当然更好。

大多数矿石用于出荷，一般说来越到下层，挖到的矿石越贵重，出荷额也越高。也有一些特殊用途的矿石，金、银、铜、ミスリル和贤者の石是改造家具的材料；オリハルコン则是制作饰品的材料；而アダマンタイト是制作各种机器的材料，比如奶酪制作机、脱谷机等。

需要注意的是，在矿山中消耗的时间只会随着进入层数的增加而增加，在同一层的时间是不会变动的，每下 5 层大约会经过 10 分钟(游戏中的时间)，而落穴每跳一次所花时间是 10-20 分钟。大家挖矿的时候注意计算一下，别耽搁了其它事情，比如喂养、浇水什么的。

饰品

挖矿得到了奥利哈刚(オリハルコン)后，当商人的儿子チャーリー在商店的时候与之对话就可以制造首饰了(除了金曜日外，PM2:00 以后都在)。低等级的饰品经过一周之后才可以继续打造成高等级的。

名称	个数	效果
友好の胸饰り·赤	5 个	送礼增加好感度 1.2 倍
友好の胸饰り·绿	15 个	作用同上，为通常的 1.5 倍
友好の胸饰り·青	30 个	作用同上，为通常的 2 倍
女神の胸饰り·赤	10 个	最大体力 +30
女神の胸饰り·绿	30 个	最大体力 +90
女神の胸饰り·青	60 个	最大体力 +150
かつぱの胸饰り·赤	10 个	最大满腹度 +30
かつぱの胸饰り·绿	30 个	最大满腹度 +90
かつぱの胸饰り·青	60 个	最大满腹度 +150
魔女の胸饰り·赤	30 个	最大体力和最大满腹度 +10
魔女の胸饰り·绿	90 个	最大体力和最大满腹度 +45
魔女の胸饰り·青	200 个	最大体力和最大满腹度 +90
女神の耳饰り·赤	5 个	体力缓慢自动回复，效果小
女神の耳饰り·绿	15 个	体力缓慢自动回复，效果中
女神の耳饰り·青	30 个	体力缓慢自动回复，效果大
かつぱの耳饰り·赤	5 个	满腹度缓慢自动回复，效果小
かつぱの耳饰り·绿	15 个	满腹度缓慢自动回复，效果中
かつぱの耳饰り·青	30 个	满腹度缓慢自动回复，效果大

[illegible]	15个	[illegible]
魔女の耳饰り·绿	45个	体力和满腹度缓慢自动回复,效果中
魔女の耳饰り·青	100个	体力和满腹度缓慢自动回复,效果大
时の指轮	100个	时间流逝变快
[illegible]	[illegible]	[illegible]
はやいくつ	60个	步行移动速度增加,与骑马时差不多
[illegible]	5个	[illegible]
ゴッドハンド	900个	触摸物品后能够直接持有

钓鱼

本作鱼竿的入手方法非常简单,花 5000G 从木工处购买即可。凡是到有水的地方就可以钓鱼了(当然牧场岛风车下那个用来灌溉的小水坑里是没有鱼的),垂钓时,当人物头上出现叹号和提示音时,迅速按 Y 键就可以收竿了。在不同的地方能钓到不同的鱼,其上钩率与季节有一定的关系。春季较好的垂钓地点为中继岛,夏季当然是海边了,而女神岛上的泉水处钓上垃圾的概率极低,是非常好的钓鱼场所。每天钓鱼的最佳时机是从晚上 8 点到凌晨 2 点这个时间段,要好好把握,这个时间一般都没其它事情好做,有空闲钓一下也不错。

鱼分为大中小三种尺寸,每种鱼也有个最大长度,越靠近最大长度当然售价也就越高。在钓鱼大赛中,尺寸是非常关键的,A 级的大鱼比 S 级的小鱼更容易取得名次。在资产表里能看到鱼的图鉴,记录有分布和尺寸等情报。

本作钓鱼被弱化了很多,主要体现在上钩时间长,鱼的逃跑率高,且钓上垃圾的概率也较高。所以游戏初期想利用钓鱼来快速赚钱的方法行不通。而且本作有个熟练度系统,最初只能钓到小鱼,当小鱼的上钩数量达到一定程度后(300–400 条吧),才能钓上中鱼,而 1000 条左右时才能钓上大鱼。要想取得钓鱼大赛的优胜,非得钓上来大鱼不可啊!另外,在广场岛钓鱼约 200 次有可能得到古代鱼的化石。

还可以请精灵去歉星 MM リリ一家帮忙,可以提高鱼的上钩率。

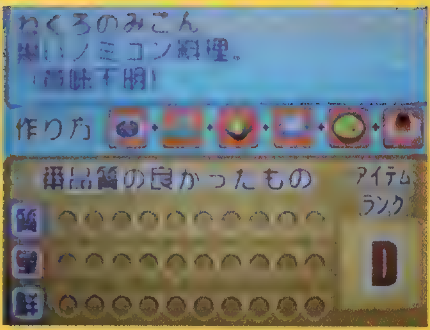
料理

要做料理首先自宅要购入厨房(台所)才行,其出现条件是自宅扩建 1 次并购入了冷藏库后,然后到杂货店花 4000G 购买。光有厨房还不行,还得有食谱才能做出香喷喷的美食!来到若叶岛上的食堂或者双叶岛上的咖啡厅,手里拿着食材和店主对话,店主就可以给你一个采用了该食材的食谱,不过每天只能得到一个食谱(食堂和咖啡店各一个,最好每天都来)。食谱的数量可不少啊,尽力收集吧!

回家后调查厨房,出现食谱菜单,选择其中一个后又出现 3 个选项,第 1 个为开始制作,第 2 个为选择适当的食材,而第 3 个就比较有意思了,自行选择食材来做未知的料理,如果失败的话,做出来的是一团黑糊糊的东西,这东西吃了可以会坏肚子的哦。做料理也有熟练度,刚开始是很容易做出失败料理的,随着次数的增加,做出来的料理品质也会越来越好。

本作料理制作还新增了一个特别的系统,那就是制作耀珠!不过具体方法比较复杂。

首先要有自行制作料理得到的失败作,然后将失败作拿给食堂和咖啡厅的店主看,他们会给你几种"意味不明"的食谱,这些食谱包括以下 5 种:エリ草(食堂得到);ゆぐどら汁、べるぜぶぶづけ、ぽせい



井、甘てらすおおみかみ(咖啡厅得到)。得到后,用这 5 种意味不明的食谱和失败作就可以制作出黑色的"ねくろのみこん"。然后再将"ねくろのみこん"拿给咖啡厅的店主看,就会得到其它颜色的"みこん",比如青色的"ねあおのみこん"、绿色的"ねみどりのみこん"。最后将这些"みこん"再拿给咖啡厅的店主看,就会得到相应颜色的耀珠制作的食谱。然而即使得到了耀珠制作的食谱,想要将它们制作出来也是比较困难的,因为成功率实在是太低了,制作时还是采用 S/L 大法吧!另外,也可能通过精灵种子来获得各色的"みこん",只是几率很小。

全食谱获得方法一览

素材	Dinerニクス(食堂)	Cafeハイラ(咖啡厅)
かぶ	–	かぶの酢づけ,かぶらむし
じゃがいも	フライドポテト,いもの煮っ转がし	マッシュポテト,ヴィシソワーズ,コロッケ
きゅうり	–	サラダ,きゅうりの浅づけ
いちご	いちご大福,いちごジャム	フルーツジュース,いちご牛乳,フルーツサンドイッチ
キャベツ	野菜いため,お好み焼き,ロールキャベツ,ぎょうざ	野菜.オ.レ
トマト	ケチャップ	トマトサラダ,トマトジュース,ガスパチョ,カプレーゼ
とうもろこし	焼きとうもろこし,ポップコーン,コーンフレーク	コーンスープ
たまねぎ	しゅうまい	オニオンサラダ,オニオンスープ
かぼちゃ	かぼちゃの煮つけ,かぼちゃプリン	かぼちゃスープ
パイナップル	パイナップルパイ	パイナップルジュース
なす	焼きなす	–
にんじん	八宝菜	キャロットジュース,野菜ジュース
さつまいも	焼いも,いもご饭,いもきんとん,大学いも,スイートポテト	いもようかん
ほうれんそう	–	おひたし
ピーマン	–	–
もも	–	ももジュース,ミックスジュース
バナナ	焼きバナナ	バナナジュース,フルーツ.オ.レ
オレンジ	オレンジマーマレード	オレンジジュース
りんご	焼きりんご,りんごジャム,アップルパイ	りんごジュース
ぶどう	ぶどうジャム	ぶどうジュース,ミックス.オ.レ,ぶどうパン,ワイン
お米	パエリャ	–
大豆	納豆,おから,豆腐,みそ	豆乳
枝豆	まめご饭	–
米粉	焼きビーフン,春巻	–
小麦粉	ホットケーキ,うどん	スパゲッティ,クッキー,スコーン,むしパン,チュロス,サラダスパゲッティ,スープスパゲッティ,カステラ,バウムクーヘン
きな粉	あべかわもち	–
そば粉	そばがき,ざるそば,そばまんじゅう,そばだんご	–
白玉粉	フルーツ白玉	–
黑い草	–	香草スープ
白い草	–	香草サラダ
おもち	焼きもち,ちまき	–
油	焼きうどん,焼きそば	–
カレー粉	カレーまん,ドライカレー,カレーライス,カレーうどん,青カレー,绿カレー,赤カレー,黄カレー,橙カレー,紫カレー,蓝カレー,黑カレー,白カレー	カレーパン
チョコレート	チョコバナナ,チョコフォンデュ	ホットチョコレート,チョコクッキー,チョコレートケーキ
青いマジックレッド草	–	赤いマジックレッド草
赤いマジックレッド草	ちからでーる,はらへっとーる	–
たけのこ	たけのこご饭	–
ブルーベリー	ブルーベリージャム	ブルーベリージュース
くり	くりご饭	くりきんとん,くりようかん,くりまんじゅう
きのこ	焼ききのこ,きのこご饭,ちゅうかまん,茶碗むし,ちくぜんに,きのこのホイルむし	–
どくきのこ	すざくの納豆	–
杂草	リラックス茶の叶,草もち	–
すてきのかけら	–	ねしろのみこん
のり	のりのつくだ煮	–
中鱼	刺身,焼き鱼,かまぼこ,フイッシュ&チップス,ムニエル	ブイヤベース
大鱼	マリネ,鱼の煮付け	–
ビン	せいりゅうの納豆	–
卵	マヨネーズ,卵かけご饭,卵丼,天ぷら	ゆで卵,温泉卵,目玉焼き,卵スープ,フレンチトースト,オムレツ,オムライス
ウコッケイの卵	极上マヨネーズ,だしまき	–
牛乳	牛乳がゆ,バター,ヨーグルト,シチュー,プリン,ドーナツ	ホットミルク,アイスクリーム,クリームコロッケ
ジャージー牛乳	牛乳なべ,极上バター,极上ヨーグルト	–

チーズ	チーズフォンデュ,チーズケーキ,グラタン	–
ヨーグルト	–	ラッシー
バター	–	バターロール,ケーキ,むしケーキ
サフォーク羊毛	びゃっこの納豆	–
金	–	黄金の資材
アレキサンドライト	げんぶの納豆	–
豆乳	ゆば	–
ワイン	サングリア	–
ゆで卵	–	サンドイッチ
刺身	おすし,ちらしずし,カルパッチョ	–
天ぷら	天ぷら丼,天ぷらうどん,天ぷらそば	–
豆腐	冷奴,汤豆腐,油あげ,がんもどき,こうや豆腐,豆腐ステーキ	–
油あげ	たき入みご飯,いなりずし	–
びゃっこの納豆	こうりゅうの納豆	–
げんぶの納豆	きりんの納豆	–
おにぎり	焼きおにぎり	–
カレーライス	虹カレー	–
虹カレー	究极のカレー,至高のカレー	–
カステラ	–	トライフル
ご飯	おにぎり,おかゆ,焼きめし,リゾット,ドリア	–
パン	–	トースト
オレンジマーマレード	–	ジャムパン
ケチャップ	ピザ	–
みそ	なす田乐	みそ汁
リラックス茶の叶	–	リラックスティー
ちからでーる	かなりちからでーる	–
はらへっとーる	かなりはらへっとーる	–
ねあおのみこん	–	青のすてき
ねみどりのみこん	–	绿のすてき
ねあかのみこん	–	赤のすてき
ねきのみこん	–	黄のすてき
ねだいだいのみこん	–	橙のすてき
ねむらさきのみこん	–	紫のすてき
ねあいのみこん	–	蓝のすてき
ねくろのみこん	–	ねあおのみこん,ねみどりのみこん,ねあかのみこん,ねきのみこん,ねだいだいのみこん,ねむらさきのみこん,ねあいのみこん
失敗作	エリ草	ゆぐどら汁,べるぜぶぶづけ,ぽせい丼,甘てらすおおみかみ,ねくろのみこん

耀珠

耀珠是游戏中非常重要的一样东西，本作系统和前作基本一样。

其共有7种颜色，效果各不相同。耀珠可以放到到各种工具中，提升它们的能力。可放入耀珠的工具共有8种，分别为：铁锤、斧头、锄头、镰刀、水壶、挤奶器、剪刀、毛刷，而铃铛和钓竿是不能放入的。

工具中放入耀珠的个数是有限制的。初期村长老头和木工赠与的工具不能镶嵌耀珠，第1年在木工处可买到的孔位个数上限为3，第2年为4，极小几率出现上限为5的珍贵工具。而上限还可以通过装备蓝耀珠来增加。

耀珠的放入与取出需要找商人的儿子来完成，取出、放入都很自由，不需要消耗什么，也不存在放到上限低的道具中造成浪费的情况。

耀珠具体的入手方法为：

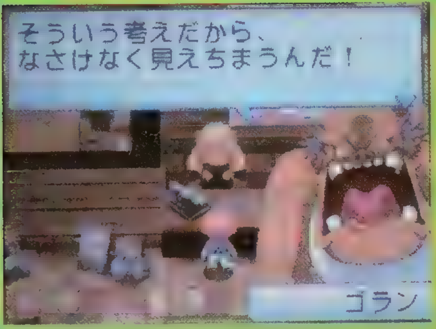
1.在杂货店（チエンの万屋）最初可以买到赤、黄、青色耀珠各一个，之后如果与商人的好感度较高的情况下（或许也跟牧场的开发度有关），在冬天的特定日子可以到商店中购买，具体日期及价格请参照下表。

2.到矿山挖矿通过255层，得到女神的赞美，会赠送1个耀珠，颜色不确定

3.可以通过在杂货店买到的耀珠碎片（すてきのかけら）制作得到，每7个碎片可制作一个

4.本作还新增了用料理制作的方法来得到，过程比较复杂，请参考“料理”部分的相关说明

人物好感度



众所周知，人物好感度在牧场系列中十分重要，影响着许多特殊事件的发生，提升的方法无非对话和赠送礼物。送礼一定要因人而异，送他们喜欢的物品，胡乱送礼只会适得其反。当送的礼物是他们喜欢的话，其头上会出现音符状的图案，具体每人喜欢什么，可在资产表人物一栏中查看。不过羊羹（ようかん）可谓万能的礼物，因为几乎所有的人都喜欢，实在找不到该送什么的时候，不妨用羊羹来代替，其取得方法为挖矿，用水壶浇灭熔岩就有一定几率得到。

与以往作品不同的是，本作的人物刚登场时是拒绝收取礼物的，需要连续3-4日每天与他们对话才可解除拒收状态。而如果有多日忘记与他们对话了，那么他们又会拒收任何礼物。不过如果在他生日这天送礼的话，他是一定会接受的，要合理把握这一点，生日具体日期可在自宅墙上的日历上查看到。因此本作的人物好感度提升相对麻烦，而好感度可以通过资产表中人物一栏中查看，桃心数越多，好感度越高。

不仅与人们有好感度，连精灵、动物之间也有好感度，精灵的好感度提升与人们差不多，需要送礼，不同的精灵喜欢的东西不一样。而动物，如牛、羊、鸡、狗之类的，需要与它们对话、做清洁，最重要的是别忘了喂食。而宠物小猪和野生动物有点例外，可以通过喂食的方法提升，不同的动物喜欢的吃的也是不一样的哦。

各色耀珠获得方法及效果

耀珠名称	チエンの杂货店贩卖日期	价格	可装备工具	效果	附加上限	效果详细加成（按装备个数递次）
赤のすてき	冬1日、5日、6日、9日、11日、18日、24日	5,000G	全部8种工具	工具的纵向效果范围增加	8个	1→2→3→（中略）→9
蓝のすてき	冬3日、9日、16日、18日、23日、25日	50,000G	全部8种工具	增加工具上可装备的耀珠个数上限	5个	5→10→15→20→25
青のすてき	冬1日、7日、8日、9日、13日、19日、23日	5,000G	全部8种工具	工具的横向效果范围增加	9个	1→3→5→（中略）→19
绿のすてき	冬3日、4日、7日、15日、19日、22日、24日、29日	8,000G	全部8种工具	减少动作消费的体力	2个	2→1→0
紫のすてき	冬2日、8日、20日	2,000G	全部8种工具	使用工具时得到金钱	30个	2G→4G→6G→（中略）→60G
橙のすてき	冬1日、2日、5日、6日、7日、11日、15日、25日、28日	10,000G	ジョウロ（水壶）	增加蓄水量	5个	50→100→150→200→250→无限
			ブラシ（刷子）	生病指数下降	3个	–3→–8→–11→–14
			另外6种工具	收获数倍增	4个	1→2→3→4→5
黄のすてき	冬7日、23日	4,000G	クワ（锄头）	性能上升	1个	水田中也可耕种
			オノ（斧头）	破坏力增加	7个	1个时可破坏树枝，3个时可破坏树桩，4个以上则加快破坏速度
			ハンマー（锤子）	破坏力增加	7个	1个时可破坏大石头，2个时可破坏岩石，3个时可破坏黄金资材，4个以上时加快破坏速度
			カマ（镰刀）	性能上升	1个	可收割稻子、小麦、大豆、荞麦
			ジョウロ（水壶）	每块田的洒水量增加	5个	1→2→3→4→5→6
			ブラシ（刷子）、毛刈り铗（剪子）	好感度增加	10个	+3→+4→+5→（中略）→+13
			乳榨り器（取奶器）	好感度增加	10个	+1→+2→+3→（中略）→+11
すてきのかけら	冬10日、春10日、夏10日	30,000G	–	集齐七个可打造耀珠	–	

全人物最爱物品一览

由于人物的喜好物可以通过资产表查看，故只列出他们最喜欢的物品，也就是提升好感度最多的物品。

名字	最爱物品
エリク	野菜炒め
ヴァルツ	牛乳がゆ
ダニ–	刺身
ピエ–ル	至高のカレ–
ウイル	ホタル花
マルク	无
シバ	大鱼
ナタリ–	フル–ツサンドイッチ
ジュリア	极上ヨ–グルト
セフィ–ナ	ピンクダイヤモンド
リリ–	スイ–トポテト
スイレン	100 万 G 券
チェルシ–	无
魔女さま	虹カレ–
アリエラ	アイスクリ–ム
结婚后生的子女	(男)プリン,(女)苺ミルク
タロウ	エリ草
フェレナ	グラタン
マセル	极上チ–ズ
チェン	うどん
チャ–リ–	ドライカレ–
ゴラン	天ぷら丼
エリザ	ド–ナツ
ダルシャン	ピンクダイヤモンド
ロヴェン	フレンチト–スト
ワ–ダ	焼き鱼
魔女ちゃま	无
女神さま	いちご
クリフ	至高のカレ–
ドクタ–	ジャ–ジ–牛乳
カレン	ピザ
ポプリ	オムライス
トリ–ト	无
ニクス	无
ハイラ	无
カロン	焼きおにぎり
トシゾ–	无
ヤスロ–	寿司
アルビオ	アレキサンドライト
イジ–ク	贤者の石

结婚生子及恋爱事件

1.对象变成红心，且好感度达到最大
2.自宅扩建到第二阶段(需 400 木材和 10,000G)，并且拥有双人床
3.爱情事件第 4 阶段(黄心事件)已经发生
4.女神登场(条件为:神之岛上浮后，往岛上的泉里投东西)

爱情事件分为 4 个等级，1 紫心，2 蓝心，3 绿心，4 黄心，最后用青い羽根来求婚，对方收下一周后就举办风光的婚礼了！

1.自宅扩建到最大(结婚后才行)，并且购买了婴儿床
2.满足上面条件后，结婚 1 个月后就会发生怀孕事件
3.怀孕 2 个月后进行生产

孩子出生后可以给他取名字，当他还是婴儿的时候，是不能抱起来，也不能赠送礼物的。出生 3 年后学会爬（有够慢的），他喜欢甜的东西（用万能的羊羹吧！），讨厌蔬菜相关的食物。出生大概 5 年后学会站立和说话，而完全长大成人需要约 8 年的时间。

恋爱事件

候选女生

チェルシ–

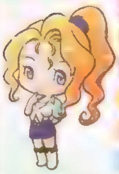
生日:春 20 日
喜好物:无
厌恶物:无
登场条件:主角选择男生，除孩子和矿石镇以外的所有有头像的 NPC 登场

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	おいしいごはん	晴	12:00–15:00	食堂	1.いっしょにべます
蓝心	商人チエルシ–?	雨	15:00–18:00	杂货店	2.そうだね、乐しそうだ
绿心	あたたかい场所	–	–	旅馆	1.大切にしていかなきゃね
黄心	チエルシ–とおでかけ	晴	10:00–17:00	自宅	1.行く

ナタリ–

生日:夏 28 日
喜好物:果物相关，巧克力
厌恶物:蘑菇相关
登场条件:初期登场
喜欢对象:ピエ–ル

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	ナタリ–のイタズラ	–	6:00–10:00	ナタリ–家	1.お手伝いします
蓝心	2センチ	晴	16:00–19:00	ふたば岛	2.ありえる话だね
绿心	好みのタイプは?	雨	15:00–18:00	动物屋	1.じっと闻く
黄心	ナタリ–とおでかけ	晴	10:00–17:00	自宅	1.行く



ジュリア

生日:春 6 日
喜好物:副产品相关，宠物饲料，酸奶
厌恶物:鱼相关
登场条件:初期登场
喜欢对象:エリク

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	ジュリアの手料理	–	ジュリア在家时	动物屋	2.手传、ってあげるよ!
蓝心	闻こえる声	晴	9:00–12:00	动物屋	1.もちろん!
绿心	やるべきこと	晴	17:00–20:00	わかば岛	2.そんなことないよ
黄心	ジュリアとおでかけ	晴	10:00–17:00	自宅	1.行く

リリ–

生日:秋 2 日
喜好物:鱼相关，点心相关
厌恶物:看上去不可爱的东西
登场条件:初期登场
喜欢对象:ダニ–

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	明日の准备	雨	6:00–9:00	リリ–家	1.…これかな?
蓝心	アイドル·リリ–	雨	17:00–20:00	咖啡屋	2.みかえしてやろうよ
绿心	リリ–のお歌	晴	9:00–12:00	ふたば岛	1.わかった、歌うよ
黄心	リリ–とおでかけ	晴	10:00–17:00	自宅	1.行く

セフィ–ナ

生日:冬 12 日
喜好物:矿物相关，豆腐，花
厌恶物:咖喱相关
登场条件:初期登场
喜欢对象:ヴァルツ

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	しらべもの	–	6:00–10:00	豪宅	2.いっしょに探してあげようが?
蓝心	お困りセフィ–ナ	晴	6:00–10:00	豪宅	1.二人を注意する
绿心	海の上のまぼろし	晴	10:00–13:00	ふたば岛	1.すごいね…!
黄心	セフィ–ナとおでかけ	晴	10:00–17:00	自宅	1.行く

スイレン

生日:夏 10 日
喜好物:100 万 G 券，金矿石，贤者之石
厌恶物:鱼骨头，心型草，杂草
登场条件:火山岛上浮后前往广场岛
喜欢对象:ウイル

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	トレジャ–ハンタ–·スイレン	晴	10:00–14:00	火山岛	1.手传ってあげる
蓝心	お宝のニオイ	雨	13:00–17:00	ふたば岛	1.闻いてあげる
绿心	旅のあいぼう	–	スイレン在旅馆时	旅馆房间	2.大切なものなの?
黄心	スイレンとおでかけ	晴	10:00–17:00	自宅	1.行く

アリエラ

生日:冬 17 日
喜好物:羊羹、烧芋等食物
厌恶物:不明
登场条件:神之岛上浮后 2–3 天进入教会

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	すてきなひと	–	6:00–10:00	教会	2.アリエラもステキです
绿心	牧场のお仕事	–	6:00–10:00	教会	1.そのとおり!
黄心	アリエラと女神さま	晴	6:00–10:00	教会	1.行く!

注:修女只有三个爱情事件，而且不能结婚，毕竟修女禁欲嘛。这么可爱的 LOLI 修女啊，暴殄天物啊！

魔女さま

生日:冬 29 日
喜好物:心型草(最喜欢红色的)，紫水晶，玛瑙，鱼骨头，空罐头盒
厌恶物:宠物饲料，长靴
登场条件:魔女岛上浮后 2–3 天进入魔女宅

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	魔法の本	雨	全天	魔女家	1.おもしろそうだね!
蓝心	魔女の药	雨	全天	魔女家	1.话のつづきを闻く
绿心	魔女とオオカミ	雨	全天	魔女家	1.ウソをついたオオカミが恶い
黄心	魔女さまとおでかけ	雨	10:00–17:00	进入自宅	1.お出かけする

候选男生

マルク

生日:冬 9 日
喜好物:无
厌恶物:无
登场条件:主角选择女生，除孩子和矿石镇以外的所有有头像的 NPC 登场

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	にじやかな场所	晴	12:00–15:00	食堂	2.乐しく食べられるよね
蓝心	将来の梦	雨	15:00–18:00	杂货屋	1.それはステキな梦だね!
绿心	旅のなかで	–	6:00–8:00	旅馆	2.…また旅にでちゃうの?
黄心	マルクとおでかけ	晴	10:00–17:00	自宅	1.行く

エリク

生日:夏 21 日

喜好物:农作物相关,巧克力

厌恶物:乳制品相关,药草

登场条件:初期登场

喜欢对象:ジュリア

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	ミス	-	エリク在家时	エリク家	2.そうじを手伝ってあげる
蓝心	元气になれる场所	晴	13:00-16:00	ふたば岛	2.そうだね
绿心	母の异变	-	全家均在家时	エリク家	1.うちの电话を使って!
黄心	エリクとおでかけ	晴	10:00-17:00	自宅	1.行く

ダニー

生日:秋 26 日

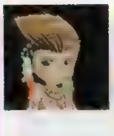
喜好物:鱼相关

厌恶物:矿物相关

登场条件:初期登场

喜欢对象:リリー

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	仕事道具	-	ダニー在家时	ダニー的家	1.…むずかしいね
蓝心	渔师のカン	雨	14:00-17:00	ふたば岛	2.いっしょに见てていい?
绿心	似合わない?	晴	14:00-17:00	咖啡屋	2.そんなことはないよ
黄心	ダニーとおでかけ	晴	10:00-17:00	进入自宅	1.行く



シバ

生日:冬 2 日

喜好物:狩猎相关,鱼

厌恶物:不能吃的东西

登场条件:蘑菇岛上浮后 2-3 天登场

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	これは病气?	-	シバ在家时	シバ的家	1.…さみしいんだね
蓝心	狩りのルール	-	シバ在家时	シバ的家	2.信じているわ
绿心	たいせつなひと	-	父子 2 人均在家	シバ的家	1.それだけ,あなたが大切なのよ
黄心	シバとおでかけ	晴	10:00-17:00	自宅	1.いらっしゃい!

ヴァルツ

生日:春 3 日

喜好物:副产品相关,宠物饲料

厌恶物:野菜相关

登场条件:初期登场,只在月耀日和火耀日出现

喜欢对象:セフィーナ

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	お仕事中	-	6:00-9:00	动物屋	1、手伝います
蓝心	もうからない仕事	晴天	14:00-17:00	咖啡屋	1、ちゃんとそれを伝えなきゃ!
绿心	かわいい呼び方	晴天	10:00-15:00	ふたば岛	2、…本人はいやがってるよ
黄心	ヴァルツとおでかけ	晴天	10:00-17:00	自宅	1、行く

ピエール

生日:春 13 日

喜好物:所有料理,鱼

厌恶物:料理失败作

登场条件:初期登场

喜欢对象:ナタリー

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	料理研究	-	ピエール在家时	ピエール家	1.いただきます!
蓝心	グルメマン·ピエール	雨	10:00-15:00	咖啡屋	1.さすがだね
绿心	食材探し	晴	15:00-17:00	わかば岛	1.いっしょに行きマス!
黄心	ピエールとおでかけ	晴	10:00-17:00	自宅	1.行く

ウイル

生日:秋 13 日

喜好物:漂亮的物品,花,小鱼,副产品,药草

厌恶物:高价物品

登场条件:火山岛上浮后进入双叶岛

喜欢对象:スイレン

事件等级	事件名称	天气	时间	地点	选择选项
紫心	ウイルのなやみ	晴	8:00-11:30	わかば岛	1.大丈夫です
蓝心	ウイルのおさそい	雨	10:00-13:00	ウイル的家	1.いっしょに行く
绿心	ウイルとアーサー	晴	11:00-18:00	わかば岛	1.とってもなかよしなのね
黄心	ウイルとおでかけ	晴	10:00-17:00	自宅	1.行く

情敌事件

除了各种爱情事件,本作与原来一样,有许多情敌事件,毕竟漂亮的 MM 大家都喜欢嘛。其触发条件如下:

人物	事件名称	天气	时间	触发条件
エリク和ジュリア	たよりになる人	晴	PM5:30	从牧场岛进入若叶岛时
	迷いねこ?	晴	PM2:10	进入双叶岛时
	告白の言叶	晴	PM11:00	从牧场岛进入若叶岛
[illegible]	何もつれなかった日	[illegible]	[illegible]	第二年以后,从若叶岛进入双[illegible]
	甘いもの	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	告白の言叶	[illegible]	[illegible]	从若叶岛移动到双叶岛时
ピエール和ナタリー	おいしい料理	晴	PM9:30	第 2 年,进入出货业者の家时
	おおきなキッチン	晴	PM4:00	进入ピエール家时
	告白の言叶	晴	PM3:00	从牧场岛进入若叶岛时
ヴァルツ和セフィーナ	落としたものは	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	手作りのおかし	[illegible]	[illegible]	移动到广场岛时
	告白の言叶	[illegible]	[illegible]	进入セフィーナ家时
ウイル和スイレン	はじめまして	小雨	PM1:00	从若叶岛移动到双叶岛时
	约束	阴	AM11:00	移动到火山岛时
	告白の言叶	雨	PM5:00	在ウイル的船上

牧场度和称号

系列一贯的称号系统,与牧场度有关,努力做到最高称号"大宇宙の牧场神"吧,其达成条件需要牧场度 100000000 以上!

行动内容	牧场度上升值
每经过 1 天 1	
每出荷 1 个物品	1
每钓上 1 条鱼	1
钓到精灵(ぬし)	100
照顾动物(每天每匹可进行 1 次)	5
每使用一回道具	1
每制作一次料理	10
作成新的料理	50
每发现一块矿石	5
发现新的矿石	20
每购买一次商品	5
与居民们对话(每人每天可对话 1 次)	1
参加各种节日祭典活动	100
大会取得优胜	1000
大会第 2 位	700
大会第 3 位	500
发生恋爱事件	500
出现情敌事件	500
其它事件发生	500
结婚	500
生子	4000
持有迷之石板	持有数目×年数

节日一览

季节	日期	名称	内容	[illegible]
春	1 日	もちつき大会	大家在一起吃年糕大会,第 2 年以后在广场岛 AM10:00 举行	结束后得到年糕(お饼)
	8 日	女神祭	女神的生日庆典,结婚候选人全部登场后,广场岛 AM10:00 举行	未婚时可以在 7 日约一个候选人一起来;结婚后,在 7 日 AM10:00 到 PM6:00 之间可以选择是由丈夫参加还是妻子参加
	14 日	春の感谢祭	春之感谢祭,男孩向女孩赠送冬之感谢祭的回礼	结婚前,如果候选人好感度较高,那么在自宅就会发生相应事件,不同人物发生时间不同,エリク为 6 点,ダニ-8 点,ピエール9 点,ウイル10 点,シバ11 点);结婚后(需选择女主角),会发生丈夫先睡的事件,起床后在背包中发现巧克力蛋糕(チョコクッキ-)
	19 日	ヒツジ祭り	比羊大赛,广场岛 AM10:00 举办	好感度(心)0-1 第 4 名;心 2-4 第 3 名;心 5-7 第 2 名;心 8-10 优胜
	24 日	ウマの竞技会	骑马竞赛,广场岛 AM10:00 举办	成绩在 14.3~16.0 秒之间可能取得优胜
	29 日	作物祭	春季作物比赛,广场岛 AM10:00 举办	每年主题不一样,第 1 年为かぶ;第 2 年:じゃがいも;第 3 年:きゅうり;第 4 年:いちご;第 5 年:きゃべつ;第 6 年变回かぶ,之后照此顺序循环
夏	[illegible]	[illegible]	比[illegible]大赛,广场岛 AM10:00 [illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]比赛,广场岛 AM10:00 [illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]竞赛,广场岛 AM10:00 [illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]大赛,广场岛 AM10:00 [illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]大会,广场岛 PM[illegible]	[illegible]
	[illegible]日	[illegible]	夏季作物比赛,广场岛 AM10:00 举办	[illegible]第 3 年:たまねぎ;第 4 年:かぼちゃ;第 5 年:パイ[illegible]
秋	5 日	ウシ祭り	比牛大赛,广场岛 AM10:00 举办	好感度(心)0-1 第 4 名;心 2-4 第 3 名;心 5-7 第 2 名;心 8-10 优胜
	10 日	收获祭	收获祭,其实是"黑暗"火锅大会。持有食材于 AM10:00 前往广场岛	几乎所有食材都可带入,但毒蘑菇不行。当事件结束,入手 A~S 级食材后,体力和满腹全回复
	16 日	イヌの竞技会	训狗竞赛,广场岛 AM10:00 举办	成绩在 60 米以上取得优胜
	24 日	米祭り	大家一起吃米饭大会,广场岛 AM10:00 举办	结束后得到土特产饭团(おにぎり)
	28 日	作物祭	秋季作物比赛,广场岛 AM10:00 举办	每年主题不一样,第 1 年为なす;第 2 年:にんじん;第 3 年:さつまいも;第 4 年:ほうれんそう;第 5 年:ピ-マン;第 6 年变回なす,之后照此顺序循环
	30 日	かぼちゃ祭り	万圣节	AM8:00 以后进入人物家中发生事件,チャーリ-为 8 点、エリザ为 10 点、ポプリ为 12 点、魔女ちゃま为 14 点。如果在ポプリ和魔女ちゃま不在的情况下(即相应时间不去拜访他们),那么 16:00 以后,[illegible]结束后得到土特产南瓜料理(かぼちゃ料理)
冬	[illegible]	雪祭り	制作雪人大赛,广场岛 AM10:00 举办	[illegible]以上时,可以邀请他们一起制作
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]チェルシー12点,アリエラ13点
	[illegible]	[illegible]	矿石比赛大会,广场岛 AM10:00 举办	矿石越贵重,质量越高,才有机会取得优胜
	[illegible]	[illegible]	看冬天夜空的星星大会	在好感度较高的情况下,23 日可邀请结婚候选对象一起观看
	30 日	[illegible]	大家一起吃荞面大会,广场岛 PM[illegible] 举办	事件结束后,入手荞面(そば粉)
其它	-	结婚纪念日	-	结婚后来年,PM6:00 在自宅发生,有可能得到很好的礼物

游戏的世界观承袭了《NINJA GAIDEN Σ》的设定，为完全原创故事，与其他机种上的忍龙系列剧情没有任何关系。剧情主要叙述了龙族忍者隼龙为了将同族女忍红叶（为什么不是霞?! ）从黑暗龙势力拯救回来的故事。游戏剧情交代采用了漫画分镜式的叙述方式，比较有新意。不过剧情本身只是最单纯的"英雄救美"情节，即使看不懂日文也能明白发生了什么事情。

本作的画面相当优秀，在 DS 上能够做出如此出色效果的 3D 画面，足见 tecmo 的诚意。游戏采用了竖置 DS+全触摸屏操作的另类模式，虽然有时候不可避免的出现误操作，但游戏的整体风格还是相当爽快，秉承了《忍者龙剑传》系列的特点。这里强烈推荐给所有 DS 玩家，不过大家千万要保护好触摸屏哟～

基本操作

移动	用触控笔点住需要移动的位置
跳跃	从下往上划动
二段跳跃	在跳跃过程中再次由下往上划动
燕返	在高墙地图下有节奏的由下往上划动
防御	按下除 SELECT 与 START 键以外的键（普通难度会有自动防御的设定）
回避	在进行防御动作时点击下屏角色所在位置
打开菜单	SELECT 或 START 键
回到标题画面	按住 L+R+SELECT+START 键

魂的种类

黄魂	出现频率最高的魂，可以用来将武器升级或者购买忍术，在游戏的进行过程中，玩家可以回到过去的场景刷敌人以获得更多的黄魂
蓝魂	出现频率一般，吸收后可以回复体力
红魂	出现频率极低，吸收后可以回复气力以便再度发动忍术

武器

龙剑	总共有四级，需要在ムラマサ那里花黄魂升级，每升一级可以多一段攻击，最多可以达到六段攻击
飞镖	攻击远程敌人，威力较小但出招速度很快，也很适合解光点机关
弓箭	飞镖的强化版，威力一般出招速度略微迟缓，游戏中段远程攻击的主要手段
爆裂矢	弓箭的强化版，威力不错，但出招速度很慢，后期打一些漂浮在空中的敌人有奇效

注：弓箭和爆裂矢均为游戏中途剧情获得，之后想切换的话可以到菜单里去点击切换

招式一览

✲横斩

出招方式：向左或向右划屏幕

评价：最常用的招术，和纵斩配合起来可做出三段连击。

✲纵斩

出招方式：向上或向下划屏幕。

评价：最常用的招术，和纵斩配合起来可做出三段连击。

✲远程攻击

出招方式：对着需要攻击的敌人点击。

评价：适合对付飞在空中的敌人。

✲蓄力斩（绝技）

出招方式：在任意攻击后不断连续划动屏幕做出蓄力动作，最多可以蓄两段（变为红色），之后做出全范围威力巨大的攻击。

评价：虽然威力不错只可惜蓄力过程太长很容易就被打断。另外如果敌人是被蓄力斩干掉的，则出的魂会比平时多一些。

✲空蝉斩

出招方式：在空中时向下划屏幕，临空斩下的范围技。

评价：非常适合在被敌人包围的情况下使用。

✲飞燕斩

出招方式：在空中向左或向右划屏幕。

评价：对付飞空的敌人有奇效，但是必须要有飞燕连翔才能发挥真正的价值。

✲饭钢落

出招方式：面向敌人以↓↑↑的顺序快速划屏幕。

评价：对单体技能，威力不错，但是想成功发动该技有一定难度。

✲捌き技

出招方式：防御住敌人攻击后发出横斩和纵斩。

评价：防御住敌人攻击后发出横斩和纵斩。

密传

✲饭钢落とし（女忍专用）

发动方法：面向敌人以↓↑↑的顺序快速划屏幕，效果和隼龙的没有任何区别。

获得方法：女忍篇第七章结束后在ムラマサ处以 20000 黄魂购得。

✲飞燕连翔

发动方法：可以在空中连续发出飞燕攻击，对付空中的敌人很有效果。

获得方法：在ムラマサ处以 5000 黄魂购得。

✲捌き技

发动方法：防御住敌人的攻击后可以做出追打

获得方法：在ムラマサ处以 5000 黄魂购得。

忍术

忍术的发动

在游戏进行过程中只要点击下屏左上方的梵文图标即可进入忍术发动画面。发动画面可切换忍术，在隼龙读完忍法前利用触控笔将梵文填满即可发动忍术，发动不成功时不会消耗气力。

✲火炎龙之术

效果：可以利用触控笔控制火球的走向给敌人造成巨大伤害，同时还能燃烧蜘蛛网等路障。

获得方式：剧情自动获得。

✲闪电之术

效果：利用闪电给予敌人大的伤害，同时还能破坏岩石等路障。

获得方式：剧情自动获得。

✲鬼火之术

效果：自身周围生出大量的鬼火燃烧接近的敌人。

获得方式：第三章在ムラマサ处以 2000 黄魂购买。

✲灵命之术
效果：能够生成大量的青魂使得体力回复。
获得方式：第四章在ムラマサ处以 3000 黄魂购买。

✲旋风之术
效果：召唤龙卷风对敌人进行攻击。
获得方式：第六章在ムラマサ处以 3000 黄魂购买。

✲冰刃杀之术
效果：利用冰刃给予敌人大的伤害，同时还能灭火。
获得方式：第八章地图右侧击碎冰块获得。

✲暗黑弹之术
效果：召唤暗黑冲击波对敌人进行攻击，可以解除第十章的机关。
获得方式：第十章初期获得。

过关评价

过关后系统会根据玩家的过关时间、敌人斩杀数、蓄力时间和过关分数给出评价。最高为超忍，最低为下忍。

红叶的红龙战心得

红龙本身有三种攻击方式：一为身体冲撞攻击；二为喷火；三为咬击。熟悉了红龙的攻击方式我们就能够有节奏的控制整场战斗。首先一进入 BOSS 画面后先停留 0.5 秒，之后立即二段跳（一定注意划动的轨迹，如果动作过大极有可能变为做出向前冲刺的动作）在空中横向划动（发出飞燕斩），如果成功击中 BOSS，则刚好能够飞到 BOSS 身后去。落地之后再次起跳（同样注意划动轨迹！否则很容易变为三连斩而不是跳跃！），重复刚才的攻击即可。

整场战斗就是以飞燕斩为主要攻击方式，并且必须保证飞燕斩出招后落地位置在 BOSS 的身后，而不是落在 BOSS 的面前！另外当 BOSS 发出喷火攻击时，玩家可以缓一下节奏，拉远距离用手里剑攻击 BOSS。当 BOSS 喷火结束后冲过来时再发动飞燕斩。

本战最重要的是操作的节奏感和发招的精确性，需要多加练习才能通过。

通关奖励

通关后追加"悟りの道（HARD）"难度，"悟りの道"难度通关后追加"超忍への道（Very Hard）"模式。
将"超忍への道"模式通关，或者在第一关用红叶击倒红龙，就会追加以红叶为主角的"くノ一への道"模式（注意，在游戏一周目时是无法将红龙击倒的，至少要爆机一次才能在第一关用红叶击倒红龙）
在选取存档画面追加"プライズ模式"，可以观看在游戏流程中收集的木扎图鉴。

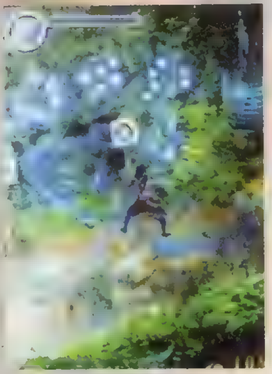
关于木扎的收集

木扎是游戏中的人物图鉴，游戏中总共有四十五个木扎分布在不同难度的不同场景内（某些情况需要返回已经通过的场景才会出现）。玩家在游戏中若听见类似鸟的尖叫声，马上对着 MIC 吹气（或发动绝技），画面中就会出现一只光鸟快速飞过（看起来像一道光束划过），将其击落就能获得木扎。木扎图鉴除了相关人物介绍外还有一些文字信息和游戏中一些过场事件的回顾。

由于篇幅关系，这里无法列出全部木扎所在地点，我们将在下期的研究栏目中进行补完。

第一章 忍びの森

忍びの森



一开始便是红叶与龙的练习试合，玩家在这里可以熟悉一下基本的操作（特别是防御和回避）。由于这次战斗是没有办法击败龙的，所以在持续一段时间后试合会自动结束。可以自由行动后玩家即可一路前进，在路上系统会对玩家进行基本攻击、手里剑、跳跃等基础教学。来到地图上方闪光的龙头那里体力和气力能够得到恢复，同时还能自动 SAVE。

本章在路上会看到两个箭靶，用飞镖攻击箭靶的话可以无限打出蓝魂。

里への抜け道

在里への抜け道可以学会更多的诸如连续跳跃、燕返、回避等进阶操作。在地上发光的洞穴可以跳下去，而比较高的地方则用连续跳跃。在地图左上角走出去后来到尽头就能进入 BOSS 战。

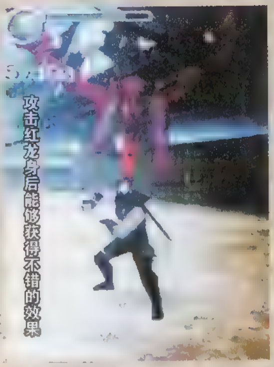
BOSS 红龙

一周目时红叶是无法战胜红龙的，所以随便应付一下直接看剧情就行。与红龙的战斗。BOSS 招式比较简单，基本上就是喷火、用翅膀扇和冲撞，注意回避的方向不要被逼入死角。挡格也是会扣血的，把距离拉开利用手里剑进攻不错。整场战斗需要点耐心，因为我方和红龙扣血是不成比例的。所以即使失败了也没关系，剧情仍然会发展下去。

第二章 隼の里

一开始会被敌人包围，优先解决远程攻击的敌人。之后顺着地图来到分叉路口的存档点再向左前进，中途会发现ムラマサ被敌人围攻，将其救下后获得忍术"火炎龙"。回到存档处继续向上前进（利用忍术"火炎龙"烧掉蜘蛛网）。在第 2 个场景会遇见高地有弓箭手，地面又有敌人的情况，此时只要跳跃起来放手里剑先解决弓箭手，落地后再清除地面杂兵就很简单了。躲过滚石后进入地图尽头与红龙再次展开战斗。

BOSS 红龙



攻击红龙身后能够获得不错的效果

红龙攻击方式和之前相同，但现在我们的攻击伤害要高得多，所以难度比第一关要低不少。红龙的招式基本上就是喷火、用翅膀扇和冲撞三种，在回避时要小心不要被逼入死角，发动攻击应尽量绕到红龙身后。比较简单的打法是发动刚学会的忍术"火炎龙"，可以给 BOSS 很大的伤害，之后再配合空蝉斩或飞燕斩就能轻松解决。

第三章 僧院の幻影

隼の里

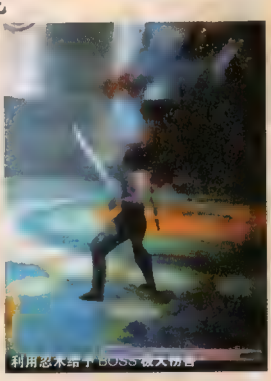
站在某身边对着 DS 的 MIC 吹气或大喊均可

一开始出现在忍びの森的尽头，突破敌人的包围后来到里への抜け道利用"火炎龙"术将存档点右边的蜘蛛网烧掉，之后回到隼の里，在地图中央的木桥上将ムラマサ弄醒。弄醒ムラマサ后就能得到"稲妻の术"，再次与他对话可以进入商店购买提升龙能力的道具。与ムラマサ对话完后前往第 2 章拯救ムラマサ的地方，在尽头利用"稲妻の术"破坏掉挡路的石头即可来到新的地方（注意需要用触控笔去不断点击石头，而非不断的划动）。

僧院

来到僧院后一直走到尽头会遇见机关，在光点变蓝时用手里剑攻击即可。当三个光点都被击亮后大堂中央的门就会打开。进去便能进入 BOSS 战。注意在僧院里会出现一个眼睛一样的敌人，必须在其睁眼时才能伤害他。另外还有种黑猩猩敌人防御比较高，利用忍术可以轻易秒杀，气力用完直接去存档点补充即可。

BOSS 猿电龙



利用忍术给予 BOSS 极大伤害

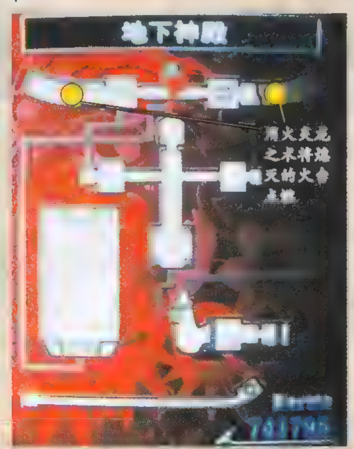
本关 BOSS 行动模式很单调，基本上就只会往自己的正前方砸地，不仅如此其转身的速度也很慢，玩家可以利用空蝉斩移动到身后再连打普通攻击。之前如果在ムラマサ那里购买了新的忍术"鬼火の术"，更能直接扣掉 BOSS 将近 1/3 的 HP。

第四章 庄严なる神殿

隼の里

一开始直接进入传送点会来到サークルベイ,之后向上走一圈再回到存档点会发现多出了一个绿色的传送圈,进入后就会传送回隼の里。与空地上的小孩对话就能得知在游戏过程中如果听见了尖叫的声音,此时对着 DS 的 MIC 吹气就能使得画面中飞出一只光鸟,将其击中后就能得到隐藏的木扎。来到地图中段与ムラマサ对话(商店更新),剧情后顺来时的路回到サークルベイ会出现新的传送点。

地下神殿



地下神殿的道路看似复杂其实还是一条路走到头的。在地图中段会发现蜘蛛网将左边的路封住,利用火炎术将其烧掉。之后来到地图上左右对称的地方,会发现有没被点燃的火台,再次发动火焰术将其点燃,中间的大门就会打开,进去后进入 BOSS 战。

BOSS 石化巨龙

巨龙的攻击方式很简单,就是光线攻击,不过光线的轨迹分为直线和弧形,隼龙需要迅速靠近其身边利用通常技猛打即可。另外发动火炎术或鬼火之术都能给予 BOSS 重创,BOSS 在受到一定伤害后就会陷入硬直状态。整个过程必须保证隼龙的近身站位才能很轻松的战胜 BOSS。

第五章 传説の魔神

忍びの森

与ムラマサ对完话后向地图下方走,在右下方(第 2 章初始位置)跳入井内,通过里への拔け道来到忍びの森右边的空地上展开与法师的战斗。这里推荐先使用火炎术或鬼火之术削弱敌人数量,之后再利用普通攻击。注意战斗时自己的位置,尽量随时保持移动,不然被法师的光柱打中会比较麻烦。战斗结束后得到弓箭且自动返回隼の里。与ムラマサ对完话后利用传送点前往サークルベイ。

地下墓地

来到サークルベイ会出现新的传送点,进入后就会来到地下墓地。进入墓地后径直向上走,将地图尽头的蓝色光点击亮即可打开先前经过时的铁栅栏(注意中途的木乃伊的无硬直和猫妖的速度)。经过铁栅栏来到地图正下方的存档点,继续向左方移动将地图左下的蓝色光点击亮。之后回到存档点向上经过已经打开的铁栅栏,走到尽头就能进入 BOSS 战。

BOSS 巨魔神

BOSS 的攻击方式就只有双手震地和单手挥舞两样,且出招前有明显征兆,此时迅速回避开即可(如果对回避没有自信则单纯挡格也可以,减血不会太多)。推荐利用弓箭远程攻击 BOSS,BOSS 在受到一定伤害后会陷入长时间硬直状态,推荐配合鬼火之术给予 BOSS 巨大伤害。

第六章 宿敌

球戏场

与ムラマサ对完话后即可通过サークルベイ里新的传送点前往球戏场。一直前行来到记录点,先走入左边的通道,来到尽头将敌人全灭之后铁栅栏打开。进入后会发现紫色火焰的火台,对着 MIC 将其吹灭。回到记录点走入右边通道,在尽头将火吹灭后,中间的大门会打开。继续前进来到第 2 个记录点房间,经过右边通道前往风车房间,对着 MIC 吹气将风车吹转则记录点房间的铁栅栏会打开。迅速回到记录点进入 BOSS 房间(如果拖延时间太长铁栅栏会自动关闭)。

BOSS 多枯鬼重卿

如果之前将忍剑强化至 3 级的话这战就比较简单,对其压制着不断乱斩即可。没有强化忍剑的场合下就要等待 BOSS 出招后的空隙。BOSS 出招分两种,一种是连续斩,此时玩家要有耐心不断回避,一般 BOSS 五连斩后就会收手,此时即为进攻时机;另外一种为远距离蓄力斩,回避挡格均可化解,之后 BOSS 会陷入短时间硬直,抓紧时间攻击即可。

第七章 炎の洞窟

利用サークルベイ的新传送点前往炎之洞窟。一直前行(注意中途的火焰)来到记录房间,走入左边的房间前往地图左上角会发现五个光点,将其全部击亮(注意要一次性将五个全部击亮,这里比较考验玩家耐心。注意观察红点,只要红点当中有白色光芒,则下次变蓝时间较长,没有白色光芒则下次变蓝时间极短)。回到记录房间前往已经开了门的路一直走到尽头就能和 BOSS 对决(中途需要连续跳跃的场景注意喷火机关的节奏)。

BOSS 炎龙

炎龙的攻击方式大多为咬击,出招没有明显征兆且速度极快,唯一避开的方法就是不要站在其正面。先来回移动引诱炎龙出招,然后抓住空隙用弓箭猛射,待其受到一定伤害后就会出现硬直,抓紧时间冲上去猛攻。注意硬直结束起身时就不要再继续追打,应该立即跑开,否则被咬中的可能性很大。炎龙的耐久比较高,打得时候需要一定的耐心。

第八章 氷の洞窟

利用サークルベイ的新传送点前往冰之洞窟。在第一个记录点分岔口走右边,击碎地图最右边的冰块就能获得冰刃杀之术。之后整个地图会地震,天花板上会掉落冰锥,注意地上的影子即可躲过。回到记录点房间向上走(注意回来过程中有个地方是需要不断跳跃的),遇到有火焰覆盖的洞口利用冰刃杀的术将火扑灭继续前进。在地图最上方进入与 BOSS 对决的房间。

BOSS 冰龙

一出来离冰龙的距离很远,利用弓箭攻击。冰龙会发出远距离冰块攻击,注意回避。和打炎龙一样不要站

在冰龙的正面，否则可能会被咬击。当冰龙受到一定伤害后就会倒地硬直，这时应该冲上去猛砍。当 BOSS 快起身时迅速发动火炎龙之术就能给予 BOSS 巨大伤害并且让其再度陷入硬直！之后追打便能轻松过关。

第九章 决战の岛

树海

一开始可以自动获得はなまる和传六制作的爆裂矢，之后前往サークルベイ传送至树海。树海就是笔直的一条路，当中分三段。第一段为敌人追击和弓箭埋伏，第二段为滚石躲避，第三段则为滚石躲避和弓箭埋伏。注意走的时候可以按住 L 防御不断的滚过去，嫌麻烦的话可以利用鬼火之术的无敌判定穿过去(只能穿一段)。

决战之岛

决战之岛的地图没有分支，一开始将蜘蛛网烧掉。一路前行即可。注意中途出现的幽灵鱼，被咬中后要立即挣脱出来，并且以必杀技迅速将其清除掉(隼龙起身时幽灵鱼暂时不会再度攻击，此时可以用来蓄力)。另外在很多战斗场景下之前第五章的法师会和一些近战敌人夹杂在一起，需要优先解决。在最后一个存档点将蜘蛛网烧掉后进入 BOSS 战场地。

BOSS 魔化之巫婆

巫婆的攻击方式分三种，当听到"哦呵呵"时就代表 BOSS 会放出 3 只乌鸦直线攻击；当听到"克里亚"时则代表巫婆会冲上来抓住龙；最后还有一种为用手爪攻击。三种方式的攻击距离都很有限，只要站在远处用爆裂矢不断的射击就能轻松取胜。

第十章 地狱の果て

ピラミッド

一开始靠近发光点即可获得暗黑弹术，之后传送到金字塔区域。金字塔区域总共有三个记录点，附近也分布着三个谜题。第一个为将四个风车全部吹转；第二个为将三个紫色火台吹灭之后再发动火炎之术将其点燃(地图中央)；最后为将所有光点点亮(地图正上方)。注意最后的机关需要将六个光点点亮，推荐使用手里剑，这样手感会好一些(判定则依照第七章同样的机关)。之后前往地图左上角的房间，利用暗黑弹术将火台点亮。最后将敌人杂兵清扫完后进入 BOSS 战。

BOSS 蜘蛛怪

本关 BOSS 会自动锁定隼龙，所以想要绕到它身后比较困难。一上来就上前狂砍 BOSS，不管其是挡格还是回避，对着 BOSS 狂划就行。当看见 BOSS 站起来怒吼时，立刻跳跃之后利用空蝉斩落到 BOSS 身后继续追击。蜘蛛怪的咬击威力很大，所以一开始一直追打就是为了让 BOSS 没有出招的机会(蜘蛛怪在受到普通攻击时会有短时间硬直)。

第十一章 魔界门

在ムラマサ那里整备一下即可前往サークルベイ传送至魔界门。在魔界门地图中间会遇见一个小 BOSS，利用防御反击可以轻松将其解决。魔界门地图没有分支没有机关，直接走到地图右上即可与 BOSS 决斗。注意中途需要连续跳跃的地方最好一次成功，否则被幽灵鱼抓住损血会比较多。

BOSS 魔女イシユタロス

魔女的攻击方式比较多且出招速度很快，玩家应看准时机躲避。虽然第一场战斗剧情要求失败，不过大家可以拿来熟悉下魔女的出招规律。笔者的打法为将忍术换为加血的灵命之术，之后冲上去和魔女拼血。注意魔女在放激光时需要回避，其余招数全部无视。利用反击的被动技能压制魔女的招数，如果发现自己 HP 不够时则发动忍术加满。以此办法可以很轻松的战胜魔女。

第十二章 深魔界

将ムラマサ叫醒后可以花 5500 黄魂买到 HP 最大，之后顺着深魔界的地图一直前进。中途会遇见新的飞行敌人，注意它发出的火球，利用爆炎矢和飞燕连续斩可以轻松解决。路上的幽灵鱼需要跳跃飞燕斩来解决，走到地图尽头发生 BOSS 战。

BOSS 骷髅巨人

非常简单的 BOSS，攻击方式只有两种。一种是远处放骷髅头攻击；另一种为冲刺咬击。每招的出招时机都能很简单就看出来，如果把握不是很准一直回避也可以。其余时间站在原地用爆裂矢狂射 BOSS 即可。

第十三章 暗黑の深渊

BOSS 魔女尼可

魔女的攻击方式有三种，一种为远处发射骷髅头攻击；第二种为俯冲攻击；最后一种威力最大，魔女本身伴随着黄色光束靠近玩家，一旦被魔女抓住就会减去大量的 HP，另外这招是不可防御的。所以当玩家发现画面出现黄色光束时就需要不断的回避。攻击方面，首推空中飞燕连续斩，在魔女出招时利用飞燕斩攻击就能将其打落，并且出现长时间硬直，一轮砍下来 BOSS 半排血也没有了。忍术则推荐安装加血的灵命之术。魔女的动作很快，在出飞燕斩时需要一些耐心，反复几个回合就能将其打败。

BOSS 黑暗之龙

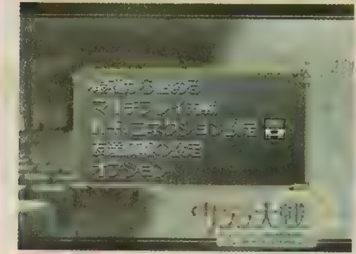
黑暗龙在空中时我们可以利用弓箭射它。注意黑暗龙在空中的攻击方式——激光攻击、火球攻击和咬击，三种攻击只要向一个方向不断回避就能轻松躲开。黑暗龙在受到一定伤害后会落地，此时可以上前做出追打。黑暗龙在地面同样有两种攻击方式，一种为翅膀挥舞，还有一种为发射激光。前者出招征兆为抬头，后者出招征兆为抬头并且嘴里发光。回避方法依然是向着一个方向不断回避。

▲在战胜了黑暗龙势力后，红叶和隼龙又过上了幸福的生活……

黑暗龙的攻击力很高，所以要求玩家尽量少失误，忍术推荐灵命之术，这样还能有次补救的机会。注意当黑暗龙还剩一丝血时会对玩家发动一击必杀攻击，攻击方式为咬击，此时需要玩家冲上去在黑龙做出攻击判定之前将其砍死(推荐用飞燕)。

厂商:SEGA　机种:NDS　发售日:2008.3.19　作者:かぜのけん　土星男

主菜单介绍



—接着上次进度继续(第一次游戏是 开始新游戏)

マルチプレイ対戦—对战模式

Wi-Fiコネクション設定—WI-FI 设定

友達情報の設定—好友情报设定

オプション—游戏设定,只有声音选项

战斗菜单介绍

アイテム—使用和装备物品

足もと—调查脚下

必殺攻撃—设定必杀技

隊長命令—1.对队员下命令

地図表示—调整地图显示位置

その他—2.其他

1.队长命令

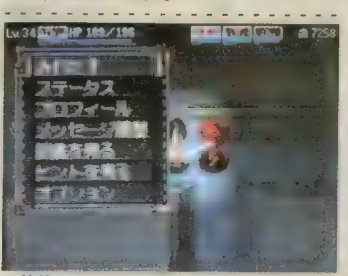
全体命令—设定全队的作战方针

スキル—设定队员使用的技能

かばう—设定要保护的队员

ハーフミー—瞬间集合分散的队员

戦略的撤退—返回指令室,除了装备的道具外,其余道具丢失。



2.其他

みわたす—全局观察

ステータス—角色信息

プロフィール—角色背景资料

メッセージ履歴—冒险信息记录

図鑑を見る—物品怪物图鉴

ヒントを見る—游戏说明

オプション—游戏设定,只有声音选项

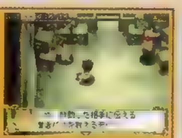
HELP ME 系统

本次因为采用了不可思议迷宫的战斗系统。当玩家在迷宫中死亡,就会掉落除装备以外的所有道具。为了给大家一点绝望中的光芒,本做增加了一个 HELP ME 的玩家间互相救助系统,说不定救助到 MM 玩家还能脱团咧 ~~

玩家死亡时,可选择直接返回作战指令室,但是会丢失背包里的所有道具。也可以选择获得救助密码。

将自己的救助密码告诉朋友,由朋友的主机输入你的救助密码,进入你死亡的迷宫

由朋友在你死亡的迷宫里找到你。当心两个人一起扑在那里……



返回作战指令室,获得复活密码。

之前死亡的玩家就可以输入复活密码来复活,保留身上的道具。

剧情流程

泛着黝黑蓝光的钟乳洞中,一位金发少女渐渐从沉睡中苏醒。

"我……还活着?这样的我又再一次能够侍奉于神明了吗?"

"被神所抛弃的你,已经没有必要再倾听神的话语了……"

此刻侍奉在她身边一幅魔导师打扮的怪人意味深长地说着,而被称作吉尔的它再次开口道,

"因为……所谓神已死,而现在的你……就是神啊!"

"我……是神……!"

第一话:奥尔良的少女

时值太正十八年(樱 V 后的第二年),樱花再次飞舞的季节,新的危机也即将再次降临帝都。这次帝国歌剧团花组的公演剧目是著名的法国历史剧《奥尔良的少女》,正躲在角落微笑地注视着在舞台上花组表演的是我们的队长兼司令同时兼综合演出的主人公——大神一郎。一面大神与身边的米田谦虚着自己的不成熟;另一方面,舞台上迎来了演剧的高潮——面对败退敌将的质问,法军的灵魂圣女贞德自报家门的一场戏。

"啧…真是巧妙的战术。女人,你叫什么名字!"

未等回答,舞台……不,整个帝剧都陷入了强烈的地震之中!终于,地震平息了。演出继续:

"……再问一遍,女人,你叫什么名字!"

"我是贞德.达尔克!以神的意志,将光赐予这世界之人!"

本该如此回答的樱,面对着突如其来的情况愣在那里。这个突然出现,堂堂地代自己念出台词的神秘金发美少女剑士到底是谁!?

在大神的示意下,大家若无其事的将公演结束了。正当众人对刚才突然出现而又消失的少女议论纷纷的时候,帝剧又一次陷入了异常的地震之中……

经过一番调查的结果:1、受到与刚才的地震同时发生的强大灵力场影响,帝都已经完全迷宫化了;2、由于灵子引擎异常,光武无法出击。为了生体作战的同时保持通信,红兰拿出了她的新发明——蒸汽 DS[便携影像通信机.改]。而且另外还有唯一的一个好消息——一度解散的风组面对帝都的危机再次集结,回归帝剧了!久别重逢的喜悦暂且放在一边,伴随着同样久违了的出击命令,已经身为司令的大神再次带领花组兵分三路,向着三个强大的灵力源——上野、深川、银座出发。

进入自由行动,和各角色对话可以得到些许情报,和椿对话可以买卖道具,不过现在什么都没有趁早向下移动出发吧。死亡或上野探索结束再次回到作战指令室时可以见到重组的蔷薇组三人,作为仓库的门卫,物品储存功能开启

刚进入上野,玛丽亚便提出有东西要调查擅自离队了。剩下的大神和樱、爱丽丝开始了对上野迷宫的探索……

刚进入第三层迷宫,突然河对岸出现了一架绿色的胁侍,无法远程攻击的三人被单方面的攻击蹂躏着。此时,玛丽亚出现,一个必杀将敌人解决。

IIIIIII完全的训练关,有爱丽丝负责补血,完全没有难度,不用特意练级。队员时不时介绍下战斗方法道具功能等。需要小心的是中弹射陷阱后落单被围攻照样会死人的。而且敌人杀死我方队员或误杀其他敌人[多是远程攻击]时会升级。

迷宫第五层遇到贞德

探索的途中,遇到了之前出现在舞台上自称贞德的女子正向一少年索要他为父亲治病在黑市重金购买的秘药,就在她向少年出手的一霎那,樱挺身而出救下了少年。一番战斗之后,贞德以力量供给不安定为由再次消失,而她口中所说的"生命的灵药"究竟是?

又是久违了的胜利的 pose[ポーズ!]之后,小队返回帝剧报告。在此得知,"生命的灵药"竟是闲人机关报告中炼金术所制不老不死的毒药。正在这时,众人收到了深川探索中的红兰的通信,与她同组的神奈追踪奇怪的影子进入深川大屋而被魔物困在里面了,请求救援。刻不容缓,大神独自一人向深川出发。

IIIIIII出发前可以选择帝剧巡逻,遇到花组队员可以引发支线剧情任务开启 EX 迷宫练级,没遇到人的话偶尔可以捡到钱

来到深川,听取神奈被一只紫色的大蝴蝶吸引而闯入深川大屋的情况之后,大神与红兰二人也一并前往深川大屋地下迷宫。

IIIIIII新迷宫,这次是向下。有新敌人,虽然并没变太强,不过少了爱丽丝的回复,需要经常 L+Y 自己回复一下

迷宫第四层遇到堇

来到了迷宫第四层,二人发现原来红兰所说的紫色大蝴蝶其实是帝剧的 Top Star——神崎堇原本已经因继承家业而隐退的堇,这次为了援助帝击而决定再度复出。正当三人说起神奈下落之时,突然一只蜘蛛型魔兽出现在趾高气扬的说笑的堇的面前,大小姐吓得落荒而逃。大神二人只得追了上去……

IIIIIII堇加入队伍,探索继续

踏入第五层,再次出现的蜘蛛型魔兽又一次将堇吓得不轻,不过这次是听到回荡在迷宫中的惊人惨叫声而赶来的神奈轻松的将敌人击倒。面对久违的吵架二人而左右为难的大神,终于遇到了为他解脱的方法——另一只蛇型魔兽……重演了刚才那一幕之后,望着高笑着追上奔逃的神奈的堇,大神二人也回到了搜索中……

IIIIIII神奈加入队伍,小队完成,探索继续

第八层中出现在众人面前的,是一个自称爆弹魔的家伙,扬言要用炸弹炸毁整个深川大屋后向迷宫深处跑去。众人自然不能让其得逞,一番战斗之后,Boss 被打败的同时留下一颗大炸弹要众人陪葬。据红兰所说这颗定时炸弹,60 秒后就会爆炸。

最后,在大神的决定决定下[紅と青!],红兰拆除了炸弹。

IIIIIII第八层 Boss 爆弹魔,除了 Boss 之外房间里还有其他高级小怪,建议合力灭掉之后

Thank you for 10 wonderful years together with Sakura Taisen

再去打 Boss,Boss 会不断在房间里设置炸弹,趁爆炸之前解决掉 Boss 即可

回到帝剧,随着一阵吉他声,出现的是刚从纽约返回的加山。

同时他带来了关于现在发生事情的调查报告:灵药作者名叫吉尔德雷,他还在研究贤者之石的制作方法:贤者之石可使使用者获得永远不老不死的神之力。后加山离开继续调查。

这时突然收到了织姬的通信,说和雷尼走散了[はぐれた?]

地下仓库加山处 救助功能配信任务功能开启

迷宫第四层遇到织姬

迷宫第六层遇到雷尼

在第九层,[BM 团]black market 团出现并开始"此山是我开,此树是我栽"的勾当。

比较简单的战斗,对方 3 人。最好合力个个击破。

被打败的 BM 团向大神他们投降,并发誓不再偷路过人物品。同时为了表达歉意,给了大小藤箱作为赔礼的选择。

小藤箱里是 5000 金
大藤箱里是合成袋
另外获得 BM 会员证

终于,帝国华击团花组所有成员都齐聚了。同时又得到了新的情报。

灵药的力量是减慢细胞分裂。同时灵药也是毒药,如果服用者成功的话则不老不死,失败则化作魔物。

500 年前不死的贞德现在已经到达了灵药限界,又开始了老化但是贤者之石却可以永久阻止老化。但是贤者之石的制作方法却没有人知道。据说エメラルド碑文上记载了制造的方法。

突然警报响起,报告说在涉谷之前那个少年正在被追赶。

出击选择可能 建议选新加入的等级高或之前有练过

迷宫第九层遇到贞德

在迷宫深处大家遇见了追赶少年的贞德。

为什么要这么做?面对大神的质问,贞德冷冷的回答为了代替已死的神明完成大业,需要不死之身后带少年逃走了,而贞德的同伴奥尔良总司令官 迪努瓦出现阻止众人。

击败他之后,他感觉到了迷惘并希望大神他们能够阻止贞德。

众人追上了贞德,大神为了保护少年被贞德打伤。灵药最终还是被贞德抢走了。

第二话:摩天楼的魔人

纽约,新次郎公寓里。杰米妮跑来叫新次郎起床外加吃早餐。

正当小两口早餐时,发生了大地震,纽约也迷宫化了。

主角换成新次郎和星组,我方等级较低,需要适当练下级,被敌人包围相当危险,个个击破比较好,莉卡加入后战斗会轻松些,不过其体力较低注意喂食,回复系戴安娜加入后情况好转些,不过要注意补充她消耗的 SP,并且注意灵活利用队长指令回复、莉卡的寻找食物和 help 集合队员

迷宫第三层遇到莉卡

迷宫第七层遇到戴安娜

迷宫第十二层遇到 BM 团 会员证获得

两人到达小红唇剧场与莎吉塔和拉切特回合,却得知在日本大神重伤的消息。
[いいですよ!]

新次郎与莎吉塔决定先找到昴,然后去桑尼家。而其他人支援纽约警察救助普通市民。

迷宫第八层遇到昴

桑尼原来是早晨地震时被突然出现的贞德与其牛头部下威胁交出戒指时受惊闪到腰了,所以一直没有联系,而且自己的戒指并不是她们要找的。于是新次郎他们将桑尼背回了剧场。

ウロボロスの指轮,炼金术的象征。上面圆形的蛇所表示的是无限的永远。这才是贞德她们所要找的戒指。

杰米妮说在电视上看到这个戒指被纽约市市长买走了。这时接到报告,市长为躲避贞德逃进了摩天塔楼。众人立刻前去保护戒指,顺便确认市长安全。

迷宫第十层遇到拉海尔

在大楼内,遇见了奥尔良军大队长 拉海尔,开战之际。迪努瓦却出现了,将拉海尔支走。他告诉众人,自己作为贞德的战友和同伴,现在却背叛了她。他希望众人帮助大神,阻止贞德。因为神之力将给贞德带来不幸。"我不希望再令她背负罪过了。"

迷宫第二十层遇到拉海尔

Boss 比迷宫简单,能爬穿这 20 层迷宫的人已经没什么好怕的了。注意给快死的人补血,保持攻击点数量,10 回合之内搞定

摩天楼顶层强夺市长戒指的前一刻,新次郎上前阻止明却被打倒。危机时刻,迪努瓦出现:"贞德你错了!"就在他自满贞德杀不死已经因灵药魔人化的自己时,刚才草芥一般倒在那的拉海尔一击打倒迪努瓦。因为魔人化不死效果也只有 500 年效果,现在除迪之外,其他几人已经重新喝过灵药了。倒地的迪依然在为贞德担心,可却被拉海尔一脚踢飞可怜的是贞德看都不看他一眼,再次向市长索要戒指。胆小鬼市长很听话的将戒指交给了贞德。得到了戒指和灵药,剩下的只差碑文了。面对挣扎的新次郎,贞德又是充满灵力的一击。这时空中战舰埃哈勃出现,形势逆转。面对空中战舰,达成目的的二人撤退了。

靠王先生进行的预备动力改装,不借助灵子引擎埃哈勃得以进行短期飞行,更令人吃惊的是帝击大神司令竟也在这条船上。原来埃哈勃已经去过日本了将痊愈的大神接来共讨下面的计划。

得知贞德接下来的目标传说记载着贤者之石炼制方法的エメラルド碑文近日被捐赠陈列于巴黎卢浮宫美术馆,飞船向着巴黎出发。

这时,帝都花组的各位也出现了。两个华击团互相一番自我介绍之后,便吵吵闹闹乱作一团,还有巴黎没加入,真是前途多难啊 。

临近巴黎上空,埃哈勃受到降魔群的袭击。单单飞行都力不从心的飞船毫无反击之力,一阵炮火之后 埃哈勃坠入了巴黎的夜空……

第三话:卢浮宫的秘宝

一方面,已经得到碑文的吉尔德雷开始了解读,不过它又想起了一件比完成不死的贤者之石更重要的事……

回到大神这里 从坠机的噩梦中恢复意识的大神发现自己躺在艾丽卡的膝枕上。为了确认其他大家的状况,二人决定一起前往香奈尔。不过……对于迷路的两个人该往哪里走是个问题。

迷宫第四层遇到寇库丽可

终于来到香奈尔,果然众人的安否依然未知。飞船埃哈勃的损伤虽不大,但乘员全部下落不明,而这时卢浮宫地下产生了强烈的灵力反应。任务确定,一定要抢在贞德前面找到并破坏エメラルド碑文。

迷宫第十六层遇到石像群

千辛万苦终于来到石碑前,鸟人魔导师吉尔德雷出现。大神勉强抢先将碑文破坏,不过对方的表现实在放弃的有过于轻松了。众人疑惑之际,随着一阵华丽的必杀,帝都花组纽约星组参上。

终于三大华击团齐聚一堂。

埃哈勃修理中,大家沉浸在欢迎会的气氛中。这时警报再次响起,发现了巨大的灵力反应,地点是巴黎圣母院地下。欢迎会不得不延期,翡翠石碑文已经被破坏的现在,她们的目的又是什么呢?

来到二十二层圣母院地下大圣堂。等在那里的是贞德和吉尔德雷和真正的エメラルド石碑。

原来卢浮宫大神所破坏的那个只是为了争取时间用的假货。

贤者之石已接近完成,贞德命令吉尔到约束之地等候,一个人应战华击团。一番苦战,贞德的神之力却依然不敌万众一心的华击团。但在返回救援的吉尔德雷救助她逃向了约束之地,并传达了要成为神的她还不能死,代替神指引人类正确的道路是她的使命的信念。

令人在意的是吉尔口中,贞德作为必须的计划究竟是什么?

回到香奈尔,敌人三个条件已经齐备。事态已经发展到了非常严重的地步,而此时灵子雷达所显示敌人的方位是——南极!

最终话:于银白冰河之尽头

南极,世界的尽头。似乎只有在这冰之地狱中贤者之石才能被合成。

而现在的南极正被一股极强的灵力波动所覆盖着。

人无法成为神,一定要阻止贞德。

中途,拉海尔再次出现,与众人展开战斗。但在战斗中本该不死的他竟发觉力量不觉之间流失了,难道说是制造灵药的吉尔.德.雷作了什么手脚吗?

迷宫中迪努瓦也出现了,但他仿佛丧失灵魂一般向众人发动了攻击。

艰辛地将马力全开的迪努瓦击败,他也终于回复了意识,原来他对贞德的忠诚心统治了他魔化的精神。

临终之际,迪努瓦留下最后的嘱托:"请把贞德从神的咒缚中解脱出来。"

最终众人来到了冰狱迷宫的最下层。

在贤者石诞生之地,贞德妄想借助贤者之石强大的力量消灭所有战争。并使人们获得永生,当然只有被神选中的人,失格者只有化为魔物。

(这里选择大神作为主线)触碰到贤者之石的人就有可能变为魔物,"哪怕舍弃一切我也一定要阻止你继续错下去!"但大神没有胆却。虽然众人合力,却依然不是贞德的对手。终于贞德感谢了同伴们 500 多年的陪伴,放弃了人类的一切感情,成为了新的神。

最终 BOSS 女神

面对如此强大的敌人,大家还是没有放弃希望。仿佛回应大家的信念一般,埃哈勃在极光与暴风雪中出现,为了破坏贤者之石,格兰玛交给了大神一枚戒指,原来在碑文中吉尔德雷未解读的部分记载了贤者之石的破坏方法:用比其能量更加强大的力量撞击它。不过经过计算如此巨大的能量地球上是不存在的。但是若用华击团全体成员的灵力同时增幅那枚灵子水晶结晶戒指的话就有可能办到。"大家把力量借给我吧~~!!"

战斗中贞德会复活一次,变身一次。活用我方远程攻击,可以取得很大的优势。

最终,胜利是属于华击团的。而恢复清醒的贞德在大神的怀里,被神带走了……拉海尔和迪瓦努的灵魂也出现了,"现在的我只因有你而存在,因为有你,我才战斗。"迪瓦努在对贞德告白后也和拉海尔一起前往了神的国度。

这时,冰狱不堪刚才战斗的冲击,开始崩坏了。众人紧急撤退,但已经来不及了……当大神醒来的时候身边就只有樱还没有失散(这里留下的是好感度最高的女主角)。在迷宫的出口处,一直没有露面的吉尔德雷出现了。这时他说出了自己的真实目的,原来他为了达成炼金术顶点而利用了贞德,更妄图在贞德成为神之后作为傀儡任自己操纵,但没想到贞德这个不中用的棋子最后恢复了对神的信仰,计划功亏一篑。

BOSS 战 吉尔德雷

吉尔德雷会召唤很多高等级魔物,但本体不堪一击。这里推荐花火做女主角~~一个必杀,大家都睡了。

贞德出现在了被打倒的吉尔德雷身边,"回来吧~回到我们过去相互信任的时候吧。""这样的我,还有可能吗?""我们可是一起度过了 500 年岁月无可替代的同伴啊,和我一起到神那里去吧。"(贞德果然是治愈系美少女啊~~)看着消失的两人,大神不禁伤感起来"贞德和樱你们好像,拥有超凡的力量,将来某天万一你们也变成了她那样……"回应大神的是樱那温柔的微笑:"不用担心,因为我们有大神队长你在,只因有你,无论发生什么我都相信,相信你都会来拯救我们的不是吗?只因有你,我们无所畏惧。笑一笑吧~~"说话间出口处传来了埃哈勃的引擎声和其他团员的呼唤声……

"大家一起来~~胜利的 POSE~~决定!!!"

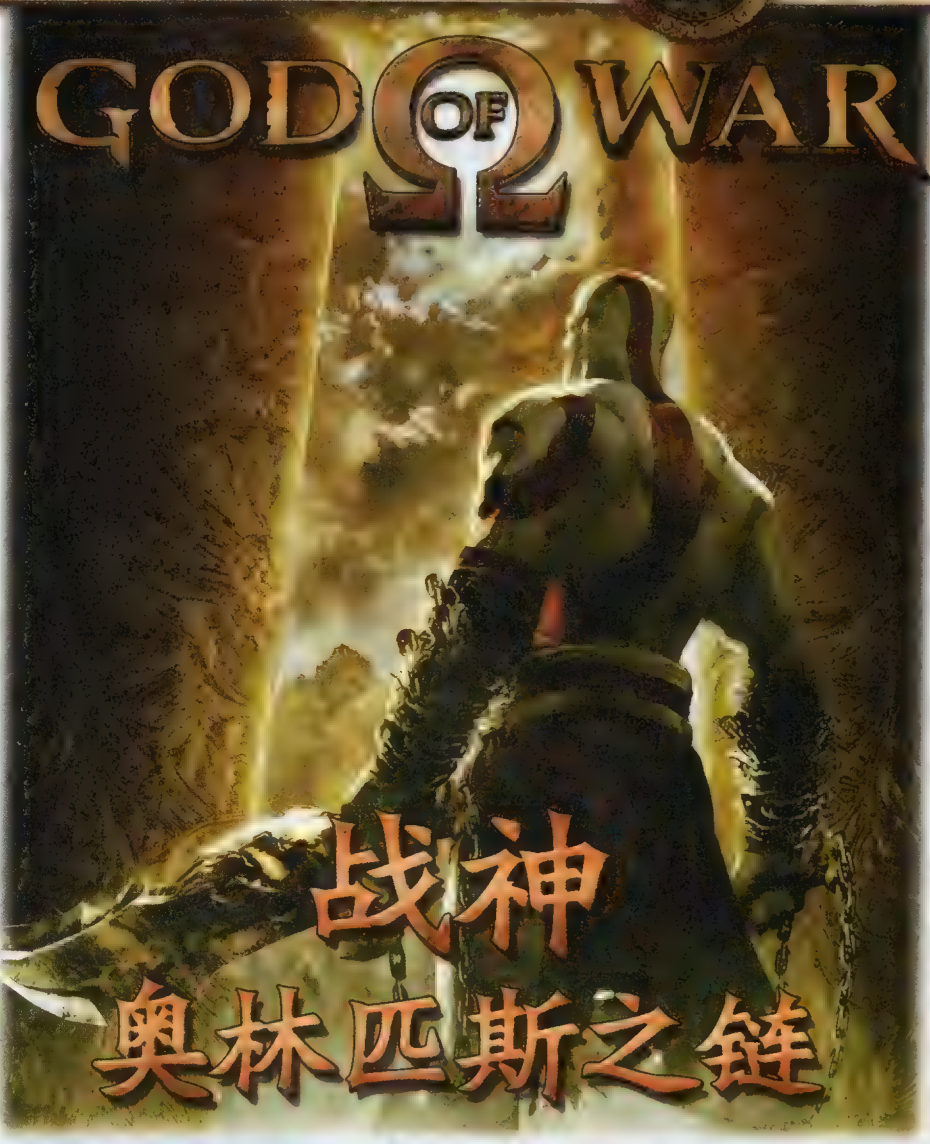
镜头又回到了帝剧公演奥尔良的少女现场……还是那个场景……还是那句台词……唯一不同的是由樱说出来"我是贞德.达尔克,与人民共生死,为世界带来光明之人!"

通关记录

同关后如果选择继续游戏的话,会回到去南极以前。出击选择去其他地方的话就可以前往所有地方了。同时增加一个叫"大江户大空洞"的新迷宫。里面什么样……大家自己去看吧。

相信在大家拿到这本书的时候,已经是 4 月份了。3 月 30 日,营业了 10 年的太正浪漫堂和樱花咖啡将要终止营业了,在这里向浪漫堂说一声:10 年来辛苦了,一路走好。

Thank you for 10 wonderful years together with Sakura Taisen



《战神》系列游戏在 PS2 上的两作都受到了玩家们的一致好评，无论是从画面还是手感，都是一款非常优秀的动作游戏。

发展到 PSP 平台之后，《战神 奥林匹斯之链》延续了神话，游戏画面非常华丽，不过也因为太过华丽，偶尔会有掉帧现象。

本攻略除了基本的流程，还有最高难度 GOD 难度下的战法，虽然不一定要玩 GOD 难度，拿到普通难度下也同样适用。另外攻略中还介绍了一些希腊神话和古希腊历史相关的小知识，可以随便看看。

游戏操作

↓	切换武器
□	轻攻击
△	重攻击
○	近身投技
×	跳跃，可二段跳
△	按住△将敌人打到空中
L	按住 L 键防御敌人的攻击
R	发动魔法
L+R+左摇杆	躲闪
SELECT	游戏菜单
START	系统菜单

游戏画面说明

游戏菜单说明

NEW GAME	开始新游戏
LOAD GAME	读取进度
OPTIONS	游戏设定
SUBTITLES	字幕开关 ON/OFF（开／关）按□随时关字幕
SHOW HINTS	教程提示 ON/OFF（开／关）教学提示，推荐开启
SFX VOLUME	调整音效音量大小。
MUSIC VOLUME	调整音乐音量大小。
DISPLAY CONTROLS	控制一览。

TREASURES 游戏奖励内容

CHALLENGE	挑战模式
BONUS PLAY	开启隐藏条件
VIDEOS	浏览过场动画
IMAGE GALLERIES	设定原画

游戏菜单

CONTINUE	继续游戏
OPTIONS	游戏设定
RESTART FROM LASET CHECKPOINT	从最近的存档点重新游戏
QUIT GAME	退出游戏

道具一栏

Gorgon Eyes(女蛇妖之眼)	收集 5 个增加 1 次体力最大值
Phoenix Feathers(菲尼克斯羽毛)	收集 5 个增加 1 次魔法最大值
Sun Shield(太阳之盾)	防御攻击
Triton's Lance(水神之矛)	可在水下行动
Cryptkeeper's Key(门神的钥匙)	剧情道具

道具

红魂宝箱	增加能量点数
体力宝箱	恢复体力
魔力宝箱	恢复魔法
白色宝箱	女蛇妖之眼或菲尼克斯羽毛

武器必杀技图鉴

THE BLADES OF CHAOS 混沌之剑

ICARUS LIFT (AIR)	×	跳到空中再按×键可以二段跳

HYPERION ASCENSION	按住△	将敌人打到空中,随后跳到空中,可追击

ORION'S HARPOON	○	近身投技,在投敌人的时候其他敌人都不会攻击,但对一些高级敌人无效

PLUME OF PROMETHEUS	□□△	第三击对正前方敌人有吹飞效果,且有破防效果。最普通也是最实用的招式,和敌人保持一段距离反复使用这招非常安全

CYCLONE OF CHAOS	L+□	大范围 360° 连续斩击,攻击威力小,推荐对飞行敌人使用,招数时间过长,而且不能打出硬直,高难度下实用度不高。

CYCLONE OF CHAOS (AIR)	空中 L+□	同前,空中 360° 连续斩击,招数时间要比地面上稍短,但攻击频率非常高

SPIRIT OF HERCULES	△△△	上挑敌人后,最后下斩,最后一击威力强大,对一些巨型敌人也能打出硬直,高难度下的实用招式

VALOR OF HERCULES	△△□	上挑敌人后,最后两手同时向前横斩

HYPERION MIGHT	按住□	大范围 360° 斩击

RAMPAGE OF THE FURIES	L+○	像少林棍术一样连续向前方和后方攻击,招数时间过长

RAMPAGE OF THE FURIES (AIR)	空中 L+○	上个技能的空中版，主要针对正上方的敌人

HYPERION RUSH (EVADING)	滚动后按住□	L+R 滚动后向前冲刺

HYPERION RISE (EVADING)	滚动后按住△	L+R 滚动后将敌人连斩打到空中

TARTARUS RAGE	L+△	三斩全部砸向正前方的敌人，威力大但出招速度慢，建议在敌人刚出现还没准备好的时候使用

TARTARUS RAGE (AIR)	空中 L+△	空中连斩后下斩砸向地面，对蛇妖等中型怪物非常好用

THE GAUNTLET OF ZEUS 宙斯之拳

STRENGHT OF ZEUS	按住□或△	轻斩和重斩的蓄力攻击，在普通攻击中掺杂蓄力攻击，使用效果非常不错

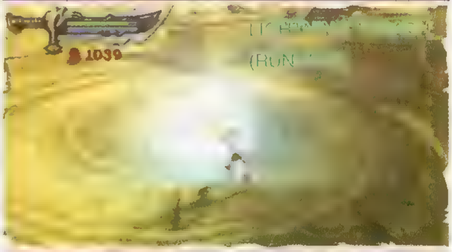
OLYMPIC STRIKE	L+□	蓄力后前冲，全身发光后再冲刺，威力巨大，适合在防御住敌人的进攻之后反击时使用

OLYMPIC STRIKE (AIR)	空中 L+□	空中蓄力后下冲，全身发光后再冲刺，威力大但舍身突进不太安全，没有打出硬直的话就会受到敌人攻击

HERMES CROSS (EVADING)	滚动后按住□	L+R 滚动后向前冲拳，出招有个准备动作，让这招实用度大降，在高难度下破绽很大

HERMES REVENGE (EVADING)	滚动后按住△	L+R 滚动后向上冲拳将敌人打到空中

LIGHTNING RUN	L+○	助跑后向前冲刺，冲刺一段距离会停下来



LIGHTNING THRASH (RUNNING)	助跑中□	奔跑过程中按□连续两次前突

LIGHTNING SURGE (RUNNING)	助跑中△	奔跑过程中按△将向后反向出重拳打飞敌人

LIGHTNING THRASH (AIR)	空中 L+○	空中就是按○连续两次放射雷球

OLYMPIC THUNDER	L+△	站在地面上蓄力大范围攻击，准备时间太长

OLYMPIC THUNDER (AIR)	空中 L+△	空中蓄力后下锤，落地后大范围闪电攻击，威力很大，但收招慢是破绽

THE EFREET 伊夫利特

DEMON FURY	R+△	召唤伊夫利特连续放射火焰

DEMON FURY(AIR)	R+△	在空中召唤伊夫利特连续放射火焰

DEMON FURY	R+△、按○	召唤伊夫利特后连按○键增加攻击次数

LIGHT OF DAWN 破晓之光

SOLAR FLARE	R+□	投掷光球

SOLAR FLARE(AIR)	空中R+□	在空中投掷光球

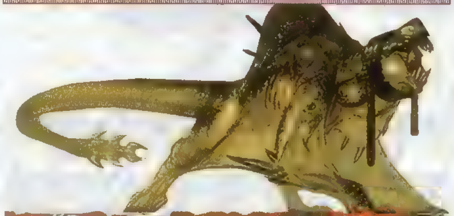
RADIANT SUN	按住R+□	蓄力后投掷巨大的光球

CHARON'S WRATH

CHARON'S WRATH	R+○	用魔法锁住敌人，对敌人造成连续小伤害
CHARON'S WRATH (AIR)	空中 R+○	在空中用魔法锁住敌人，对敌人造成连续小伤害

SUN SHIELD 太阳之盾

HELIOS REVERSE	格挡后按 L	在敌人攻击的瞬间按 L 格挡敌人的攻击



HELIOS FLASH (PARRY)	格挡后按□	成功格挡后按□向前挥拳

HELIOS OFFENSIVE (PARRY)	格挡后按△	成功格挡后按△向下范围攻击

HELIOS REFLECT	按 L	在敌人的远程攻击命中之前按 L 反弹攻击

QTE 系统

QTE 系统指的是在战斗中，突然出现按键提示，玩家在限定时间内按下相应的按键，就算成功，否则就算失败。在本作的 BOSS 战中，当 BOSS 的体力所剩无几的时候，通常是以 QTE 系统结束战斗。

升级系统

游戏入手红魂后可以按 START 进入 POWER UP 菜单，可以利用入手的红魂提升等级。由于入手红魂数量有限，前期不可能将所有的能力都升满，推荐先提升 THE BLADES OF CHAOS 混沌之剑的相关能力，当入手 THE GAUNTLET OF ZEUS 宙斯之拳，尽快提升强力武器拳套等级。

隐藏要素

游戏四个难度

MORTAL(EASY)	凡人(简单)
HERO(NORMAL)	英雄(普通)
SPARTAN(HARD)	斯巴达(困难)
GOD(VERY HARD)	上帝(极难)

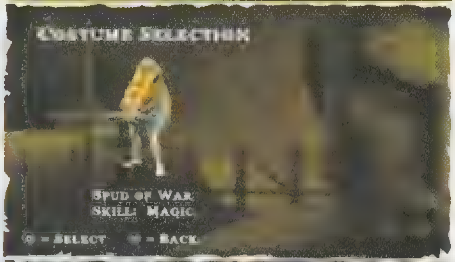
1 任何难度通关后，可以选择 GOD 难度、出现挑战模式、角色设定图、In-Game Movies 和 Inside Ready at Dawn Studios 两个影像

2 挑战模式通过后，出现影像 The Lost Levels、设定图 Environments

3 GOD 难度通关后，出现影像 Making of Attica、设定图 Outtakes

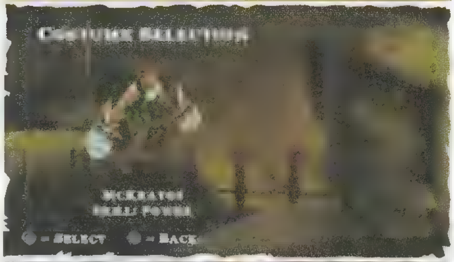
隐藏服装

第一套隐藏服装 Spud of War



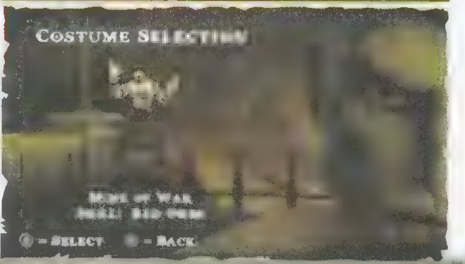
取得条件	任意难度通关
效果	魔力无限

第二套隐藏服装 McKratos



取得条件	完成 5 个挑战模式
效果	攻击力上升

第三套隐藏服装 Mime of War



取得条件	GOD 难度通关
效果	红魂增加

挑战模式详解

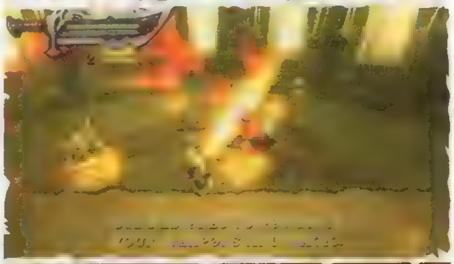
CHALLENGE OF HADES

Challenge 1 FIERY FATE

挑战要求：只能用按 R+△ 杀死 50 个敌人，其他方式杀死敌人则会失败。

完成心得：利用好场地内的两个魔力宝箱及[illegible]攻击范围内，不要让巨人杀死敌人。

Challenge 2 PERFECTION



挑战要求：无伤杀掉 20 个敌人，无法使用召唤魔法。

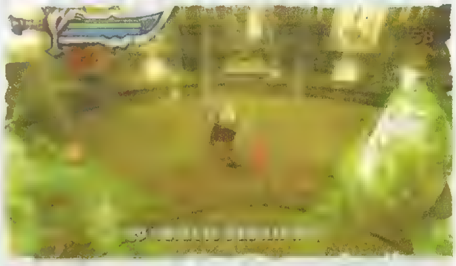
完成心得：敌人的跳跃斩击无法防御，推荐使用二段跳后按 L+△ 攻击，多利用吹飞效果将敌人打飞，落地后立刻闪避到安全地方寻找第二次攻击机会。

Challenge 3 LIFE IS SHORT

挑战要求：[illegible]过关

完成心得：由于 HP 不断减少，所以过关时间一定要[illegible]快杀死牛头人，换武器快速杀死蝙蝠（推荐用△，[illegible]□快速将其击破。[illegible]才能成功。

Challenge 4 CRUNCH TIME



挑战要求：[illegible]内破坏所有的建筑物

完成心得：中间的物品按 L+□可大范围破坏，角落的美杜莎和雕像可以用换成拳套蓄力一次冲破两个。

Challenge 5 EPIC BRAWL

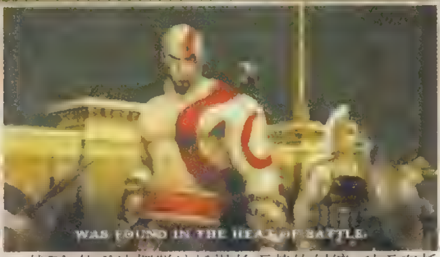
挑战要求：[illegible]敌人

完成心得：开始的蝙蝠用 L+□，打的虽然慢但[illegible]

战神 奥林匹斯之链 GOD 难度攻略

The Shores of Attica——阿提卡海岸

曾经是最伟大的将军，以斯巴达幽灵闻名的奎托斯承受了无尽的痛苦。现如今，他将自己作为抵押成为奥林匹斯的神灵们的战士。



然而，他无法摆脱这场漫长噩梦的纠缠，对于奎托斯来说，为了减轻他过去犯下的错误而不得不承受的痛苦，斯巴达幽灵只有不停的战斗。

这一天，依照神灵们的指示，奎托斯被派到希腊港口城市阿提卡对抗波斯军队入侵，从海上涌来的波斯大军并不算什么，另一个无法想象的恶魔在正在那里等待着他

教程说明

1 □为轻攻击、△为重攻击、×为跳跃、○为投掷技。
2 击倒敌人入手的红魂用来升级武器和魔法。
3 按住△将敌人打到空中，随后跳跃。
4 按 L 防御敌人的攻击。

杀掉平台上的杂兵，这里的士兵是可以杀完的。到平台角的弓箭处，向后拉摇杆，发射弓箭击沉海边的波斯战船。

GOD 难度要点

从楼梯上不停地爬上来杂兵，接近之后按○键即可快速解决他们。把全部的杂兵都解决掉之后，再到巨弩旁边操作巨弩发射。

战船摧毁后，从炮弹破坏的窟窿中跳下去。

教程说明

1 绿色的宝箱按住○可以打开可回复体力。
2 破坏场景中的木箱可以入手少量红魂。
3 在门口处，连按○键开门。

[illegible]

教程说明

按 L+R 和摇杆滚动躲闪敌人的攻击。

GOD 难度要点

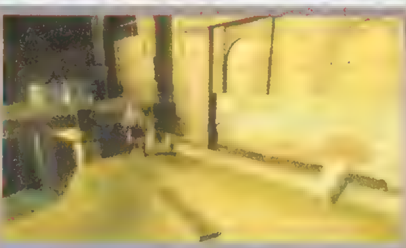
跳下楼之后开门时遇到一个巨人，快速点○键推回它的攻击之后，BOSS 出现。

BOSS 战

第一场 BOSS 战当然不会太难，BOSS 就两种攻击方式，用嘴咬和吐火，嘴咬直接按 L 键防御即可，吐火的时候需要用 L+R 键加摇杆任意方向侧滚躲开。

按○推车向城门方向前进，路上有红色着弹点时要停止前进。

[illegible]SAVE[illegible]



大门左边的平台上的宝箱中有女蛇妖之眼（Gorgon Medusa）。

右边有红魂宝箱。

到达门口处连按○键锤开大门，门口杀掉几名士兵。

[illegible]

奎托斯，这个斯巴达军队中的统帅，他的部队迅速的扩大，他的战术残忍而有效，没有人阻挡敢[illegible]屠杀的私欲。

没多久，东方的野蛮人数量成千上万，他们突[illegible]死亡之际，他高呼"阿瑞斯！摧毁我的敌人，那么我的一切都将归你所有。"奎托斯获得了战神的力量，[illegible]的杀戮成性付出了代价，他的妻儿也死在他的手中。从那之后，奎托斯不想再为他的主人服务了。

奎托斯从一个海港向另外一个海港，永无止境的航行为了完成诸神的任务，他所有的希望都在于诸神的宽恕。几年后的爱琴海的海上，斯巴达战士奎托斯接受了波赛冬赐予的力量杀死了九头蛇怪，[illegible]他的可怕噩梦。

甲板上，为诸神服务 10 年的奎托斯质问雅典娜他何时能重获自由，由于宙斯禁止神之间的争斗，所以雅典娜要求奎托斯阻止她的弟弟战神阿瑞斯攻陷雅典。并许诺，只要奎托斯完成这个使命就能重获新生。为了洗刷自己的过去，奎托斯前往雅典，途中得到阿芙罗狄蒂的帮助，与此同时战神阿瑞斯正在用他强大的神力摧毁着雅典的军队。

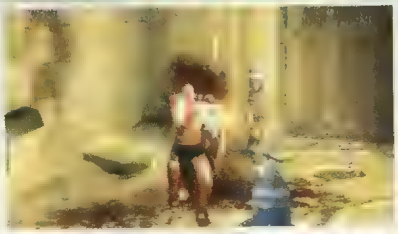
奎托斯拿着宙斯给他的混沌之刃前往失魂沙漠的潘多拉神殿。阿尔忒弥斯女神将新的武器交给了奎托斯，靠女神的新武器，奎托斯战胜了巨人阿特拉斯。经过一番战斗后终于得到了潘多拉魔[illegible]阿瑞斯为了让奎托斯成为更为强大的奴隶，他设下陷阱让奎托斯误杀了自己的妻儿。从冥界重返人界的奎托斯杀死了阿瑞斯，完成使命的他被雅典娜摆了一道，神灵们没有抹除他的噩梦。奎托斯打算结束自己的生命，奎托斯从全希腊最高的山峰上跳了下去，奎托斯从水中飞起，又回到了悬崖边上。众神并不打算让他死去，奥林匹斯的神座中空出了一个位置，一个新的战神从此诞生了。

[illegible]

用冲车撞开大门之后，遇到弓箭兵，它们射过来的键可以用 L 键防御，如果敌人没有处于视线范围内的话，它们一般是不会进攻的，这点特性以后很多地方都可以用到。

[illegible]

[illegible]



游泳过去之后把弓箭兵和新出现的杂兵统统用○键解决掉，接近弓箭兵的时候要步步为营，注意防御他们射出的箭。

这里要争分夺秒，士兵是不断出现的，杀光出现的杂兵后，按住○转动十字开关，大门升起，在门降下前连滚带爬冲过大门（在门即将落下的时候按 R+L 滚进去）。

[illegible]

破坏图示中的木板，里边有两个红魂宝箱。

[illegible]

在图示位置按 × 到平台上，里边的宝箱中入手女蛇妖之眼。

[illegible]

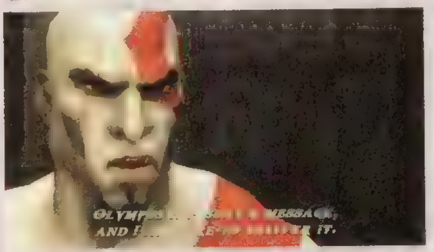
杀光杂兵后踩着右边的木板向右走，被 BOSS 的火球吹到下边后按 × 跳到木板上。

[illegible]

剧情

奎托斯怒吼着：你在这个城市里释放了什么恶魔？波斯人。

波斯人：我带来的不是恶魔！斯巴达，我所带来的是波斯的力量和净化的圣礼！在我们交谈之时，我的蛇怪正在清洗这片土地！它将获得波斯帝国的荣耀！



奎托斯：奥林匹斯让我传达一个讯息。

波斯人：那么，你就只是一个传口信的人了，那么把这个消息告诉给你的那些小神们——仅仅一个悲哀的斯巴达人是无法阻止帝国的力量！

剧情

波斯人：求求你……求求你，绕了我吧。你要什么我都给你！

奎托斯：你没有任何我想要的，波斯人。

波斯人：拿走我的帝国，我的女人，我的金钱！

奎托斯：我不会拿走你的财富，但是，我会拿走你的性命。

战胜 BOSS 后入手 THE EFREET 能力，杀死杂兵。

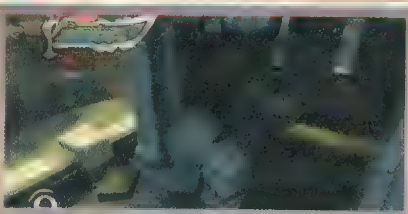
教程说明

按住 R+△可以召唤 EFREET 大范围攻击，消耗魔力。

出现两个分岔口，男性玩家不走右边那就太[illegible]

右边为迷你 18×小游戏。按键→摇杆高潮后入手大量红魂。

[illegible]



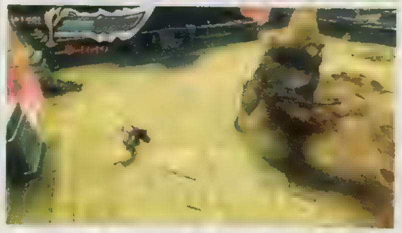
到这里时，建筑物就有被炸出的入口，在房间内的宝箱中入手女蛇妖之眼。打开体力回复宝箱后进入右边的房间。

爬上梯子宝箱中入手菲尼克斯羽毛（PHOENIX FEATHER），右边为红魂宝箱。

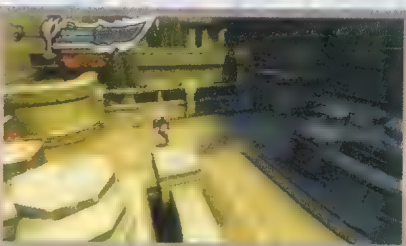
转动开关下降。

遇到独眼巨人，远距离轻攻击后立刻向后躲[illegible]一定要拉开距离攻击。提示按键为[illegible]○的组合。

GOD 难度要点



遇到独眼巨人，它就会锤地攻击，只要在它攻击之前滚开就可以了。和它保持距离，用□键连击攻击，看到巨人开始攻击就立刻朝旁边滚开。



干掉 SAVE 点周围的四个弓箭兵，左边的分支路口内有一个红魂宝箱和一颗女蛇妖之眼。

爬上墙壁，墙壁上按×可以直接跳到上边

二段跳跳到对面杀光杂兵，平台角落有一个红魂宝箱和一颗菲尼克斯羽毛（掉到沟里就会 GAME OVER）。

战神 2 剧情概要

奎托斯成为战神之后疯狂的扩张着自己的领地，斯[illegible]不满，连神灵也厌恶了他的贪婪，于是设计陷害这个新的战神。被吸走力量的奎托斯最后死在宙斯的剑下。

奎托斯这个地狱的常客再一次回到了哈迪斯的地盘，来自地狱的声音要求他继续战斗，这些声音的来源就是希腊神话中最早的神盖亚，说到盖亚，她是宙斯的奶奶，宙斯的老爹克洛诺斯担心自己的儿子超越自己，打算杀掉所有的孩子，宙斯的老妈瑞亚用石头偷换了宙斯，才救下了宙斯一条命。宙斯也因此推翻了老爹的神权，最终获得了胜利。但胜利后宙斯将包括盖亚在内的泰坦一族一起镇压，这个做奶奶的还真是郁闷，盖亚希望这个杀戮成性的实力派战士能拯救泰坦一族。为了让奎托斯复活，只有依靠穿越战术，让奎托斯返回被宙斯杀死的那一瞬间才有机会击败宙斯。奎托斯接受了盖亚的指引前去寻找可以帮助实现时空穿越的命运三女神。

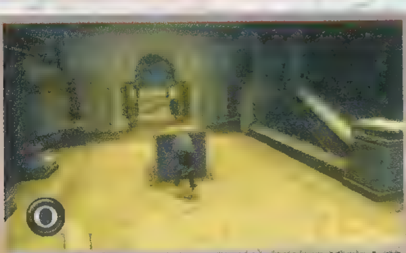
然而命运三女神明显排斥这个奥林匹斯的叛逆者，想要活命，奎托斯不惜杀死自己的部下，并依靠收取流放的泰坦巨人的力量通过了女神们设下的各种谜题和考验。而于此同时，斯巴达传出噩耗，宙斯攻陷了该城并将城市毁灭，奎托斯已经毫无退路。他前往罗德斯岛，战胜了命运三女神，奎托斯如愿以偿返回到死亡之前的那一刹那。他夺取了奥林匹斯之剑刺向了罪恶的根源宙斯，但不幸刺中了雅典娜。雅典娜在临死前留下了警告，奥林匹斯的神灵们不会放过奎托斯这个罪恶之徒的，面对多年来的压迫和欺骗，奎托斯没有任何的怜悯，他宁愿和全神灵为敌。

宙斯逃回奥林匹斯山，和神灵们讨论对方奎托斯的方法。整个奥林匹斯山被顶出了地面，神灵的圣地开始动摇松动，盖亚和整个泰坦一族也穿越到了这个时空，诸神的决战似乎已经来临。

扳开开关，进入菜市场，左边有一个红魂宝箱，右边有体力回复，打开大门进入下一个场景。

先杀掉这里所有的杂兵，爬到平台上杀掉上边的弓箭手。

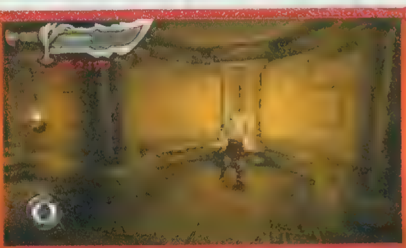
场景右边有两个红魂宝箱。



将箱子推到右边的开关处，顺便杀掉两个弓箭手。

背起尸体前走，在另一个开关处，放下尸体。

房间入口右边有一个红魂宝箱，SAVE 点处左边可以补充体力和魔力。



前边的通道里宝箱中入手菲尼克斯羽毛。

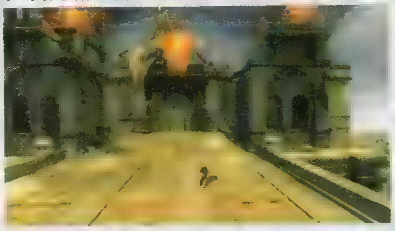
出门 BOSS 战。

GOD 难度要点

BOSS 战

第二次和轮龙交战，它的攻击方式和前一次没有大的变化，主要是嘴咬和吐火攻击，嘴咬 L 键防御即可，吐火的时候要看准时机往旁边滚开。

打到一定程度 BOSS 会爬到城楼上，这时它会吐出火球，我们走 Z 字形即可躲开它的火球，来到爪子附近按○键爬上头部，然后按提示操作。

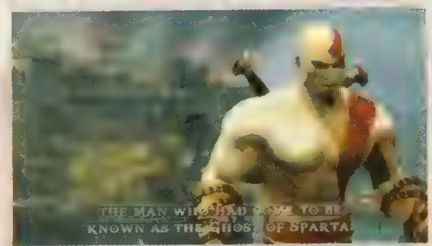


两次拉倒石柱攻击之后，BOSS 的攻击频率大增，这时再打一定程度，BOSS 开始吐火，这时按○键，再按提示按键操作，胜利结束战斗。

剧情

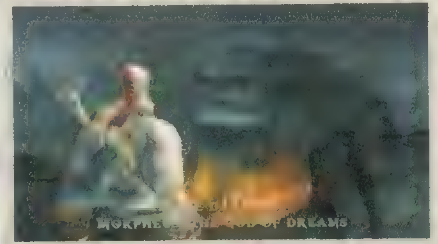
The Shores of Attica

——阿提卡海岸



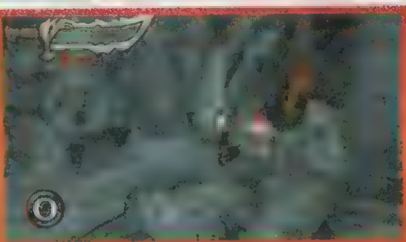
奎托斯履行了对神的许诺杀死了波斯人带来的蛇怪。但是，对这个有着斯巴达幽灵之称的男人来说，这场小小的胜利根本不能让他满足。“这就是你们让我所做的一切吗？ 没有别的了吗？”

太阳从天空中消落，世界陷入一片黑暗，奎托斯知道这并非来自神的指引。奎托斯将目标投向发光的地平线，他向着神秘的光线前进，但路途远远超出他的想象。



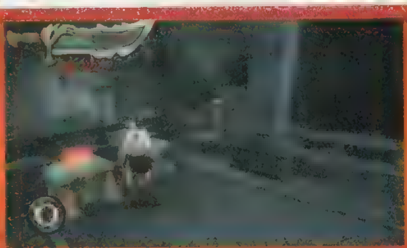
黑暗之中，睡梦之神——摩尔蒲掌控的力量正在苏醒。这片土地慢慢地被吞并一切的黑雾所笼罩。

起点左边的宝箱中入手菲尼克斯羽毛。



顺着岩石下滑，右边有一个红魂宝箱，顺着左边的墙壁下滑到地面。

破坏 SAVE 点旁右边的木门，进入房间遇到新的敌人幽灵剑士。



杀掉双刃兵后，破坏木门进入里边的房间，里边有一个红魂宝箱，一个白色宝箱。

[illegible]

《战神》整个游戏的世界观，是建立在希腊神话之上的，游戏中出现的诸神和各种怪物，也都来自希腊神话。而我们英勇的主角奎托斯(Kratos)则是一名斯巴达战士，[illegible]而这古希腊历史呢，就先给大家大概介绍一下。

首先要说的是，古希腊历史得以流传至今，全靠一些雅典的历史学家和政治作家留下的作品，在这些作品中，掺杂着神话等非正统的历史要素，而且只涉及了政治、军事和外交，很少提及经济和社会历史，而且都是偏向雅典的一方。[illegible]的一部分。所谓尽信书不如无书，关于这些历史记载，我们要带着辩证的思想去看。

古希腊文明起源于公元前三千年，那时古希腊人逐渐迁移到巴尔干半岛定居，这段时间一般被认为在公元前 23 世纪至公元前 17 世纪，而之后的 500 年，也就是到公元前 11 世纪，对这段历史的了解主要来自于荷马史诗，以阿伽门农王的统治和特洛伊战争闻名，这段时间被成为荷马时代。之后的 300 年，也就是到公元前 8 世纪，很少有文字记载提及，被称为黑暗时代。之后便是古希腊文明繁盛的时期，这一时期最大的势力就是斯巴达和雅典，之后几次大的战争之后，马其顿王朝最终成为希腊的霸主，直到公元前 323 年，马其顿的统治者亚历山大病死，庞大的马其顿帝国四分五裂，古希腊历史到此结束。

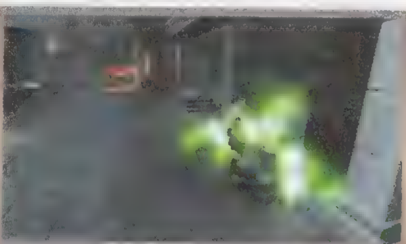
亚历山大和马其顿王朝的没落象征古希腊历史的结束，希腊化时代的开始

GOD 难度要点

遇到新的敌人，双刀兵，动作十分快，我们要先按 L 键防御它的攻击，然后再攻击，□键连击或○键投技都可以。

GOD 难度要点

遇到三个双刀兵，这下就要小心了，首先要防御好，等它们攻击的间歇用○键投技攻击。

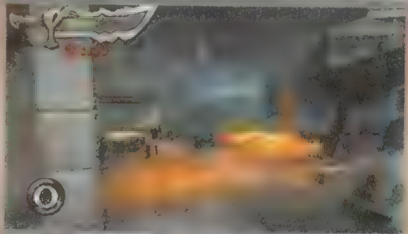


从左边的门出来到街道解决这里的敌人，路旁有体力、魔力回复宝箱。

[illegible]

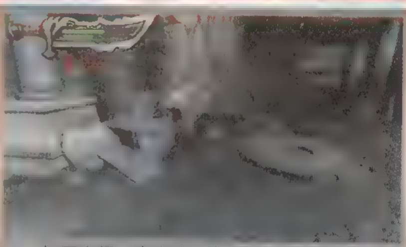
GOD 难度要点

往前走又遇到双刀兵和弓箭兵的组合，注意防御它们的攻击，如果进入街道旁边的房间，敌人就打不到你了，而用□＋□＋△则可以打到敌人。把敌人都磨死后再出来，滚到弓箭兵面前用○键一个一个解决。



来到毒雾的场景，左边角落的宝箱中入手女蛇妖之眼。

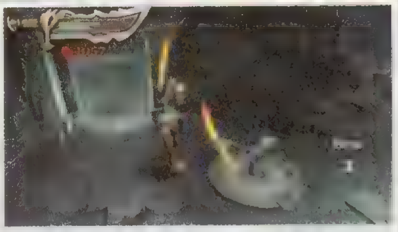
推着燃烧的石碑前进，按○打开大门。



打开大门，在左边的角落的宝箱中入手女蛇妖之眼。

出现新的怪物女蛇妖，杀掉蛇妖后立刻转动开关，关下大门，蛇妖就不会出现了

GOD 难度要点



遇到蛇女怪物，跳起来用△攻击非常安全，落地之后立刻再跳起来用△攻击。

来到有手持火炬雕像的场景，杀光敌人后(包括柴车旁的弓箭手)，到雕像处拿起火炬。

[illegible]车前进。

途中左边的墙角中有两个红魂宝箱。

途中右边的岩石角的宝箱中入手菲尼克斯羽毛，旁边是魔力\体力回复宝箱。

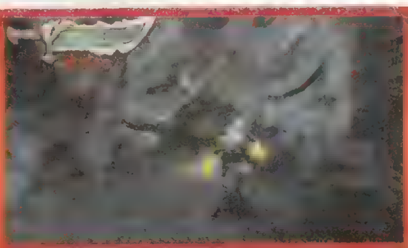
GOD 难度要点

拿到火把推车之后，道路两边会出现弓箭兵，一定要注意防御它的箭，接近之后用○键解决。不然挨几下下面的战斗就麻烦了。

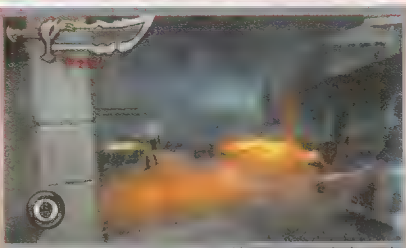
推到尽头后，强制战，VS 剑齿虎。

GOD 难度要点

遇到剑齿虎，它隔远之后就会跳跃攻击，或是吐出毒气，而只要保持在它面前，它就只会使用爪子攻击，按L键就可以防御住。防御它的攻击之后，用□+□+△键攻击。



[illegible]



进入神殿前杀死两个弓箭兵，门两旁有红魂和体力回复宝箱。

沿着墙壁爬上去，三个马雕像的地点处SAVE，这里以后还要回来。

剧情

The Temple of Helios

——太阳神殿

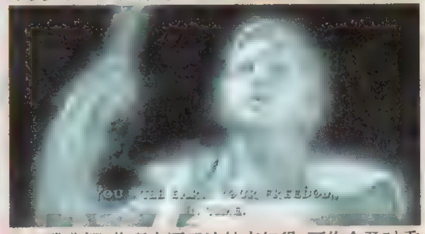
当奎托斯接近神殿时，任务就在眼前，事情的发展超出了他的想象。一种挥之不去的奇特旋律从黑雾

中传来，不停地在奎托斯的耳边环绕。奎托斯所在的神殿是太阳神的太阳战车。这辆战车实际上是3匹火焰战马。 他们每天在天空中驰骋，让太阳神的光辉普照人类身上。

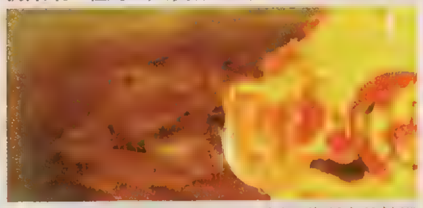
奎托斯：雅典娜！？ 到底发生了什么疯狂的事？

雅典娜：奎托斯，时间不多了，奥林匹斯需要你。

奎托斯：我已经厌倦了神的要求，雅典娜！我给予的够多了。现在将这个噩梦永远的在我脑中抹除吧。



雅典娜：你现在还无法结束奴役，可你会及时重获自由。 但是现在，奥林匹斯需要你绝对的服从。



雅典娜：太阳之神从天空中坠落，你所在的神殿就是失去主人的太阳神的战车。火焰战马驾驶着战车驶向地面。没有了太阳神，现在已经没人能够阻止摩尔浦神将永久的力量据为己有。很多的神都已陷入沉睡，不久，一切将陷入摩尔浦的黑暗统治。

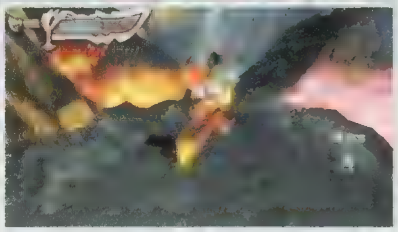
奎托斯：你想让我做些什么？

雅典娜：为了防止世界的神灵和人类永远的沉睡。你必须找到太阳神，并将他送回天空，只有他的阳光才能让我们摆脱摩尔浦的控制。

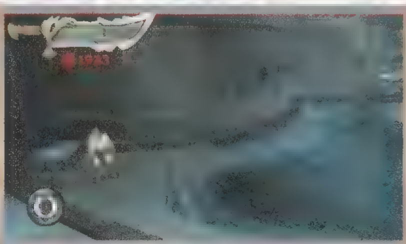
奎托斯：雅典娜！ 雅典娜！

向着雕像处走，随后进行强制战斗。

GOD 难度要点



进神殿之前，出现两个双刀兵和一个蛇女的组合，首先用○键把双刀兵逐个消灭，使用投技的时候旁边的敌人都不会攻击。然后用空中△键来对付蛇女。



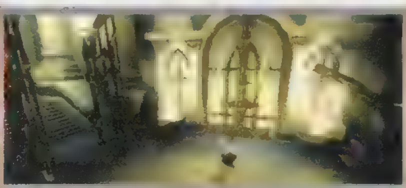
继续向上爬，水池左边角落的宝箱中入手女蛇妖之眼。

右边的宝箱中入手菲尼克斯羽毛。

回到一层向左边走，左边水池的角落中有红魂宝箱，在圆形平台强制战斗，出现投火罐兵。

GOD 难度要点

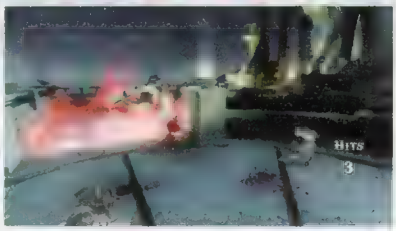
进入神殿之后，遇到火罐兵，用二段跳跳到空中，△键攻击两次，然后用○键投技连续攻击，直到将其消灭。两个火罐兵都消灭后，往左走遇到三个双刀杂兵，还是老办法空中△攻击后用○键投技攻击。



门打开后转动摇杆打开正门。

来到有雕像的地方，将雕像拉出来，扳动里边的开关。

GOD 难度要点



打开机关之后，出门来到平台，遇到双刀杂兵和火罐兵的组合，战术还是之前那样，空中△攻击后，就一直用○键连续攻击到死。

进入左边的门，在 SAVE 点存档，前边会有女蛇妖之眼。

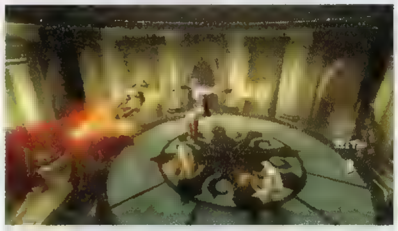
破坏圆形升降台的两个铁轮，平台下降过程中强制杂兵战，持盾的敌人要用□、□、△破坏它的盾。

教程说明

□、□、△可以破坏敌人的盾防御，以后遇到该类敌人都可以用这个连续技。

GOD 难度要点

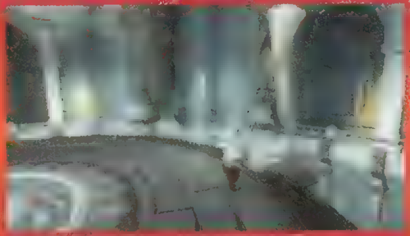
遇到穿黄金盔甲的双刀兵，这种兵直接○键抓不到，只能打到空中后才能抓，或者就在远处用□+□+△键，不让它们接近就打到死。



在电梯上打开机关后出现双刀杂兵群，它们可不好对付，被逼到角落就死定了。二段跳起来后，空中按△键攻击，然后用○键使用投技攻击，由于电梯在不停下降，便可以一直用○键连击到死。落下的空中要往旁边跳一下，不然会被下面的杂兵击中。

GOD 难度要点

电梯到底之后,出现拿盾的巨像兵。它的盾必须要用□+□+△的连击才能打破,打破之后按L1防御它的攻击,然后用□普通攻击两下,或用□+△打两下,千万不可贪多。直到敌人头上出现○键符号时,按○键投技攻击,按指定方向旋转摇杆后击倒敌人。



[illegible]

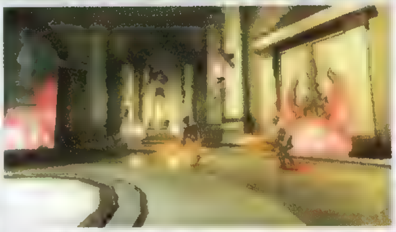
二层的红魂宝箱左边的宝箱入手女蛇妖之眼,二层的对面有一个红魂宝箱。大厅中央发光处入手太阳之盾。

教程说明

在敌人攻击之前按L键,可以弹开敌人的攻击,中断敌人的COMBO。

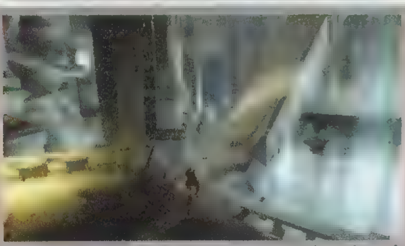
干掉杂兵后打开大门。

GOD 难度要点



取得太阳之盾后,出现两个双刀杂兵,两个对我们来说太简单了,只要别让它们靠太近,用□+□+△就可以把它们打到死。

SAVE 点旁可以补充体力和魔力。



按○推开有裂缝的柱子,在左边有两个红魂宝箱。

剧情

黎明女神:很庆幸,你来了,斯巴达的幽灵。泰坦阿特拉斯从暗无天日的地狱深渊中获得了自由,从天空中带去了我的哥哥太阳神。

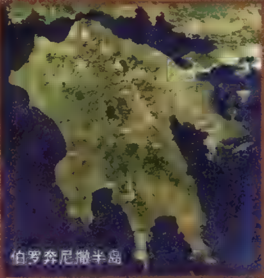
奎托斯:阿特拉斯要太阳神做什么?

黎明女神:太阳神拥有可以摧毁世界的强大力量,它不能落在泰坦的手中。请你从他的宝座上将太阳之盾夺回,穿过奥林匹斯的门你会找到我的。快些吧,奎托斯。现在,我的哥哥在遭受泰坦的折磨。

当奎托斯步入无尽的黑夜中,神殿外发生了巨大的变化,摩尔浦的力量越来越强大。和那些黑暗先驱者们一样,他们无情的前进着。

斯巴达(Sparta)

斯巴达这个词在最近火得不行,主要是因为电影《300》的影响,让大家都对这个特殊的民族产生了浓厚的兴趣。



说到斯巴达的[illegible]元前12世纪,来自希腊东北部的多利亚人占领了拉哥尼亚平原,并把当地居民全部沦为奴隶,在此建立了斯巴达城邦。公元前8世纪,斯巴达将相邻的城邦美塞尼亚攻占,也将美塞尼亚人全部收为奴隶,形成了古希腊除雅典外最强大的军事城邦。

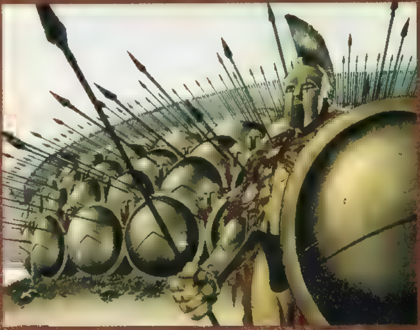
斯巴达的政治制度非常特殊,他们实行"二王制",一个国家有两个国王,这两个国王分别来自两个王室家族,他们不能互相通婚,以免权力合一,也不能和外国联姻,以免树立外援。在战争的时候,一个国王担任统率领军出征,另一个国王留守防御。

整个斯巴达权力最高的不是两个国王,而是五个执政官,他们拥有监督国家一切权力的权力,可以召集元老院和国民议会,如果国王有罪,执政官可以给予判决。所有的命令和决议,必须要五个执政官全体同意方能通过,这点有点像现在联合国的安理会。

斯巴达的元老院包含两个国王在内,共由30个人组成,必须要60岁以上的人才能当选。元老院有立法、行政、司法的权力。而国民议会则形同虚设,虽然有反对元老院的决定的权力,但实际上没有人敢提出反对意见。

斯巴达最著名的便是它的军事化教育,斯巴达每个男子都是战士。一生下来,就要经过筛选,身体检查不合格的,直接扔到野外喂狼。筛选合格的,由父母抚养长到七岁,之后便进入军团进行严格而残酷的军事训练,十二岁之后编入少年队,无论天气冷暖,只能穿一件单衣,平时在军营只能吃很少的粮食,迫使他们去外面偷取食物,锻炼身手,若被发现就会被毒打。20岁之后进入正规军队,30岁成婚,60岁退役,但还是要作为预备军,随时候命。斯巴达的女性虽然一直留在家里,但仍要不停地锻炼身体,因为他们认为强壮的母亲才[illegible]。

由于奉行武力第一的军事化教育和管理,斯巴达的军队拥有极强的战斗力,无论是在希腊内部的战争中,还是参加希腊联军对抗波斯的战争中,斯巴达都充当着主力先锋的角色,可见斯巴达在希腊武力第一的地位。



斯巴达战士个个都是精英,并有着[illegible]

经过旋转楼梯向上走，[illegible]上边发生强制战斗，VS 弓箭手＋剑齿虎。

[illegible]

来到平台上，出现弓箭兵和剑齿虎的，先滚到弓箭兵面前，用○键攻击解决掉之后，再对付剑齿虎。保持在它面前，防御之后再用□连击攻击

战斗胜利后，按○调查圆盘中央发光处，出现向下走的新通路。

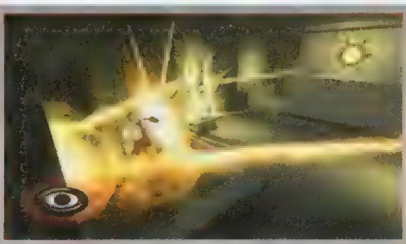
[illegible]。将两个雕像推到钥匙口的地方。

向后拉中央的墙壁，趁墙壁收回前，跳到上边。跳到上边打开马雕像后边的门内，有两个红魂宝箱。

回到下边再次拉开墙壁，从伸出的墙壁左边进入，位置十分的隐蔽，参见图示。

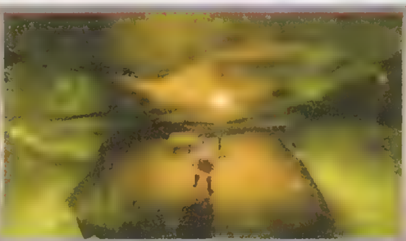
新场景右边角落的宝箱中入手菲尼克斯羽毛。

将两个雕像推到图示中的位置，[illegible]刚好靠在平台上。



跳到平台上，按 L 键，然后连打○键反射光线。原路返回，再次拉动墙壁，跳到上边后在马雕像前按○，下边出现新的通道。

向下走，半路的宝箱中入手女蛇妖之眼。进入有幻象的门，进入后进行 SAVE。



跳入水中，在有火炬的平台上，宝箱中入手女蛇妖之眼，右边还有两个红魂宝箱。

[illegible]

特洛伊战争

对于这场著名的战争，主要记载于荷马史诗《伊利亚特》、索福克勒斯的悲剧《埃阿斯》、《菲洛克[illegible]》、[illegible]《[illegible]斯》、《安特罗玛克》、《赫库芭》，维吉尔（Virgil）的史诗《伊尼德》、奥维德的长诗《古代名媛》等作品，将这些作品上的故事相综合补充，形成了一个完整的特洛伊战争史。

特洛伊战争要源于三女神争夺金苹果事件（在雅典娜的介绍中有提到），最终胜利者爱与美的女[illegible]丽的女子爱上他，并且和他结婚。于是帕里斯选择了当时世界上最美丽的女子——海伦（Helen）。但是海伦是斯巴达王墨涅拉奥斯（Menelous）的妻子，[illegible]伊。海伦这时已经深深爱上帕里斯，于是她抛夫弃女，[illegible]。

[illegible]到年长的国王涅斯托尔（Nestor），告知他这一切，涅斯托尔也非常愤怒，决定亲自带兵出征特洛伊，为此他们召集了众多人类英雄，组成了希腊联军，在金苹果事件中受辱的赫拉和雅典娜也站在他们这一方。

[illegible]特洛伊地域的海岸，希腊人占领了特洛伊附近的[illegible]。[illegible]希腊联军和特洛伊军互有胜负，这围城一围就围了九年，众多英雄都已战死。

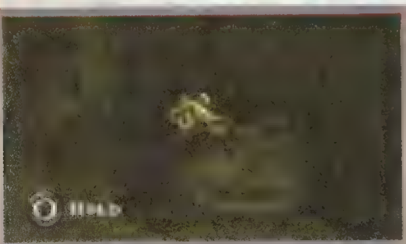
围城到[illegible]希腊战士藏在了一个巨大的木马里。特洛伊人受了骗，以为这个木马是用来祭祀雅典娜女神的，于[illegible]里，希腊战士从木马中钻出来，打开特洛伊城门，隐藏在城外的大量希腊联军一涌而入，将整个特洛伊屠城，男人大多被杀死，女人和儿童则被卖为奴隶，特洛伊的所有财宝都被装进希腊战舰拉走，海伦也被带回了斯巴达，特洛伊战争以希腊联军的胜利而告终。

教程说明

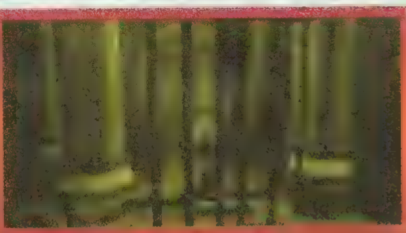
在水上按□下水，在水中按□为向下游，按×向上游，按R加速游。

进入水中，在左边角落中可以在水底的宝箱入手红魂和菲尼克斯羽毛。

[illegible]铁门。



水中没有岔路，途中有两个红魂宝箱，还能入手菲尼克斯羽毛。



冲破另一个铁门后，扳动开关。

游上来爬上墙壁向左爬，按○打开大门。

[illegible]

GOD 难度要点

来到山洞之后，遇到牛头怪，它的普通攻击用闪避即可躲开。隔得远的话，它会低头冲过来，这时向旁边一滚，躲开它的攻击，然后趁它的硬直时间用△键连击攻击，然后再引牛头怪冲过来，如此反复。

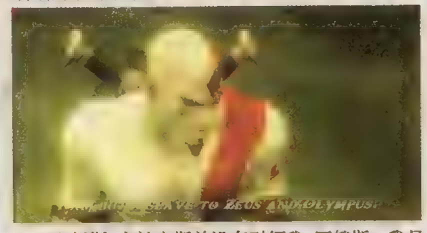
转动开关升起平台。

剧情

The caves of Olympus
——奥林匹斯之穴

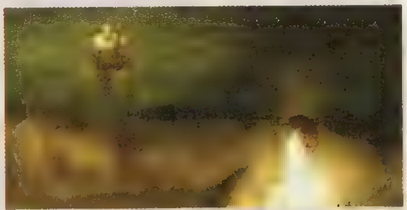
奎托斯进了洞穴，太阳神的妹妹黎明女神厄俄斯坐在岸上，很显然，太阳的衰弱使她虚弱了很多。

黎明女神：你能安全见到我依靠的是主神宙斯引领而来的荣耀。



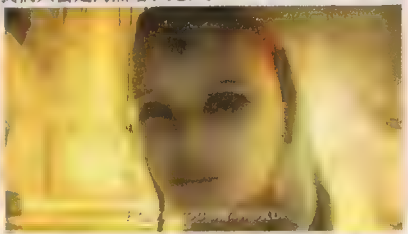
奎托斯：主神宙斯并没有引领我，厄俄斯。我只是一个宙斯和奥林匹斯的奴隶。

黎明女神：拯救我的哥哥，奎托斯，他会说服宙斯让你自由，使你摆脱罪恶的过去，我向你承诺。



奎托斯：神不止一次的破坏了他们的誓言，很抱歉，我很难相信你的承诺。

黎明女神：但是奎托斯，或许也值得你试一试。原始的火种几乎将要熄灭，没有太阳神，世上依赖阳光的生命将很难活下去。如果你不找到他的话，我们只会走向黑暗和死亡。



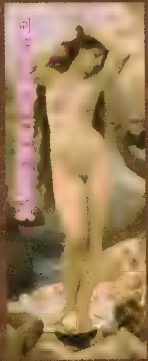
奎托斯：泰坦把他带到了哪里？

黎明女神：我也不知道，奎托斯。沿着山洞的通路走，找回火种，它将会照亮你找回战马的道路。它们将会引导你找到它们的主人。它们会带你到我哥哥那。你可以用赫尔墨斯的速度前往那里，斯巴达的幽灵。

战神——阿瑞斯(Ares)

如同游戏的名字一样，战神阿瑞斯在系列剧情中[illegible]奎托斯，故意安排了一次斯巴达与野蛮人的大战，在大战中，奎托斯濒临死亡，这时战神阿瑞斯让他以自己的灵魂为交换，换取了强大的力量，并自取得了这场战斗的胜利。

[illegible]的战士，崇尚武力，喜好争斗，听到战鼓就心潮澎湃，闻到血腥味就兴奋不已，厮杀是他的最大喜好，哪里有战争他就冲向哪里。



阿瑞斯曾经有个情人，那就是爱与美的女神阿芙洛狄忒（即是罗马神话中的维纳斯），这个残暴的好斗者是如何与爱与美的女神勾搭上的呢？原来阿芙洛狄忒由于天生美貌，受到了多情的天神宙斯的青睐，他向阿芙洛狄忒示好，却遭到了拒绝，恼羞成怒的宙斯为了报复，让阿芙洛狄忒嫁给了长得其丑无比的火与工匠之神赫菲斯托斯。美貌的阿芙洛狄忒怎么甘心这样屈身于一个丑陋无比的工匠，于是她开始搞起了外遇，而对象就是战神阿瑞斯。赫菲斯托斯当然也不会坐视不理，他做了一张精致的黄金网，将正在偷情的阿瑞斯和阿芙洛狄忒罩在网里，让他们在众神面前出丑。

阿瑞斯与阿芙洛狄忒生下了一个女儿——哈耳摩尼亚，即底比斯王朝的开国女王。海神波塞冬的一个儿子企图诱拐她，却被阿瑞斯毫不留情地杀死，于是波塞冬拉着阿瑞斯来到雅典法官面前要求审判他，最终阿瑞斯被无罪释放，审判的那座山[illegible]之山"。

阿瑞斯虽然身为战神，却对智慧女神雅典娜十分不满，随时想干掉雅典娜，却被雅典娜多次击败。在特洛伊之战中，他帮助特洛伊人与希腊人战斗，却被希腊英雄狄奥墨德斯刺伤。

总的来说，阿瑞斯这个战神的形象大部分是负面的，即使在游戏中，他也是一个卑鄙狡猾的小人，[illegible]。

钻入水下，水下的宝箱中入手菲尼克斯羽毛。

[illegible]进行 SAVE。

入手 PRIMORDIAL FIRE。

教程说明

在火球接近时，提前按 L 可以反弹火球。

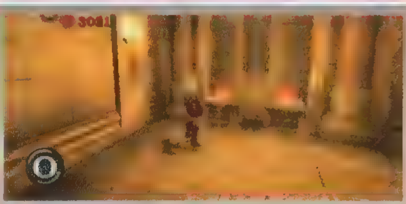
三个铁盾中央，利用刚刚获得 PRIMORDIAL FIRE 将火球反弹回去，破坏三个铁盾（推荐连按 L 键）。胜利后入手 LIGHT OF DAWN。

教程说明

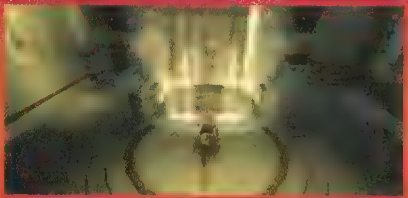
按住 R 键再按□发射光球。

按住 R 键再按□干掉对面的弓箭手。

左边入口的宝箱中入手菲尼克斯羽毛。



右边走廊尽头有两个红魂宝箱。开门后跳下去杀死骷髅兵，打开体力、魔力回复宝箱跳到下边，继续前进。



进入 SAVE 点旁的入口，按○打开机关来到圆台，继续前进按○打开大门来到升降台。

按○启动升降台，随后会遇到大量杂兵，推荐用 L+□键可以获得高连击数，大量入手红魂。

到底层拿完两个红魂宝箱后向上走，在 SAVE 点右边的宝箱中入手菲尼克斯羽毛。

SAVE 点之后来到一个大平台，进行战斗。

GOD 难度要点

来到这个平台上，出现一队火罐兵和一个盾牌兵。盾牌兵战法还是和之前一样，主要靠□＋□＋△破盾之后攻击，平时就按 L 键防御

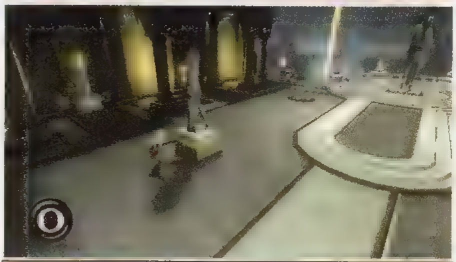
把盾牌兵打败之后，将火罐兵逐个击破，最好慢慢用□打，安全。

平台左边角落的宝箱中入手女蛇妖之眼。

解迷全过程

1 在黄色发光圆台中央按○。先转动发光的开关，将光照到左右两个雕像，将两个雕像拉出来。

2 将左边的雕像推到图示位置，光束通过雕像的反射，打开左边的另一个开关。



3 推开放在开关上的雕像，左边的雕像的光会直接照到右边。

4 将四个雕像推到图示位置。

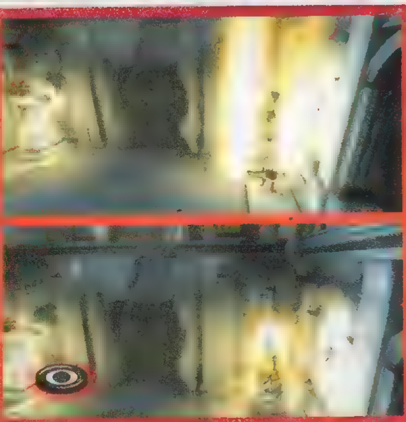
5 调整发光开关将光线集中射向中央。

6 站在中央的平台将光线指向马雕像。调查马雕像。

回到入口按○降下。

[illegible]

两个雕像处右边的角落入手女蛇妖之眼。



将右边的雕像推到墙壁尽头，用物理攻击■坏它。跳到被破坏的雕像上连点○键将光线反射回去。

从中间墙壁爬上去，按○调查上边的马雕像。

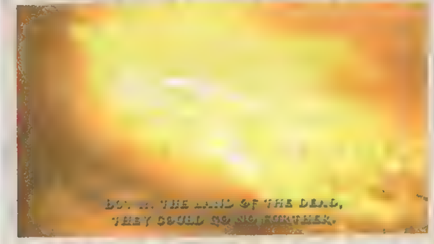
剧情

奎托斯离开神殿，摩尔蒲的军队袭击了他，他再一次听到了那个挥之不去的旋律，但是这一次他意识到那是她女儿卡利俄铂的曲子。

原路返回到入口三个马雕像的位置，扳动三个开关，调查中间的机关。

剧情

火焰战马复活后，奎托斯无法控制这些野兽，他要被带到哪里去连他自己也不清楚。战马拉着奎托斯摆脱了摩尔蒲的控制后坠入了地狱。在死亡的陆地上，他们无法继续前进，很显然死神哈迪斯并不欢迎这些发光的生命体。



奎托斯发现自己站在地狱的边缘，这个只有灵魂来回游荡的土地上还没有人类的足迹。奎托斯知道，对于自己来这一切才刚刚开始。

[illegible]

在公元前5世纪的时候，波斯人在欧亚地区开始疯狂扩张，到公元前522年至公元前486年的国王大流士一世统治的时间里，波斯帝国达到鼎盛时期，领土横跨欧亚非三个大陆，近700万平方公里。

波斯帝国最盛时[illegible]版图

第一次波斯入侵希腊发生在公元前490年，因为之前波斯在扩张到依阿尼亚地区的时候，雅典和埃维厄两个城邦曾经出兵对抗过波斯，波斯国王大流士一世决定向希腊报复。于是他出动了海军和陆军共25万人，进攻雅典和埃维厄两国，埃维厄首先沦陷，城池被攻陷，人民全部沦为奴隶。

雅典曾经向斯巴达求援，但斯巴达拒绝出兵，无奈雅典只能孤军对抗波斯帝国。在马拉松战役中，雅典军队打败了数量数倍的波斯大军。这次PSP版《战神》的第一关就发生这场战役中。雅典军里一个叫做斐地庇第斯的士兵连续跑了36.2公里回到雅典报告捷讯，却在报捷之后倒地身亡，这也是马拉松长跑的来源。

马拉松战役之后，波斯大军暂时撤退，但并没有伤到元气，于是在十年之后，新任的国王薛西斯一世发动了第二次入侵希腊的战争。这次波斯帝国出兵30万，1000艘战舰，大兵压近。希腊诸城邦联合起来组成希腊联军对抗波斯，其中以斯巴达为第一先锋。著名的温泉关战役就发生在这个时候，斯巴达王李奥尼达带领300人精锐部队和伯罗奔尼撒半岛其他城邦7000人一起对抗波斯大军，波斯30万大军被阻两[illegible]队，李奥尼达见大势已去，让伯罗奔尼撒半岛7000[illegible]全部战死于此。

斯巴达的先头部队为雅典军赢得了宝贵的准备时间，雅典全城军民全部撤走，波斯军占领雅典空城后一气之下烧毁了雅典城。此时雅典军已经开始在海上聚集，300多艘战舰布在了萨拉米海湾，并向波斯军散布谣言，说雅典军内讧，波斯军应乘胜追击。于是波斯王派600多艘战舰进入海湾，却因为地形狭窄，机动力不足，被雅典的小型战舰打得落花流水。波斯军不得不撤兵。

第二年波斯再次率5万大军进攻希腊，雅典人故技重施，移军海上。而斯巴达人则率领伯罗奔尼撒半岛的3万大军于普拉提亚交战，成功击毙了波斯大将，波斯军大败撤回东方。雅典海军乘胜追击，收复了小亚细亚地区。公元前478年，双方签订卡里阿斯和约，波斯帝国承认小亚细亚的希腊城邦独立地位，并将军队撤出爱琴海和黑海地区。希波战争以希腊的胜利而告终。

The Falls of Oceanum [illegible]

这里要当心，掉到下边就会直接 GAME OVER。

沿着墙壁爬，中途要破坏挡路的岩石。在墙壁上小心敌人把你打到下边。

爬到上边发生强制战斗，杀掉美杜莎。

GOD 难度要点

从岩壁爬到门口后遭遇蛇妖美杜沙，对它们使用△连击效果非常好，第一下就能打出硬直。打倒第一只之后同时出现两只，先打上面的一只，另一只没靠近就不要理它，逐一消灭最好。

先不要着急向前走，沿着墙壁向下爬，跳到对面继续贴着墙壁前进，在尽头的宝箱中入手菲尼[illegible]

强制战，杀掉巨人，火炬后边的平台有红魂宝箱。

GOD 难度要点

跳过断崖后来到空地对战独眼巨人和双刀骷髅兵，用△连击攻击比较有效，骷髅兵如果冲过来就要立刻使用 R＋△键攻击。△连击的最后一下重攻击威力巨大，可以在旁边舞起来后将最后一下砸到巨人身上。此战的关键是要注意双刀骷髅兵，一不注意被它砍到就非常危险了。

爬到悬崖上杀掉女蛇妖和乌鸦，在红魂宝箱左边的宝箱中入手女蛇妖之眼。

破坏右边的墙壁将中间的箱子推到右边，踩着箱子跳到上边。

拿完体力回复宝箱后跳到上边从血瀑布后边的岩石墙壁向右前进

GOD 难度要点

爬过血瀑布之后，场景里有三个双刀骷髅兵，非常难搞，但是这里有个无赖的办法，直接冲到前面的门里去，骷髅兵就过不来了，这时再用△连击的重攻击打，非常安全。

SAVE 点旁有红魂宝箱，推倒图中的柱子。

[illegible]看柱子向上跳，沿着墙壁向上爬，在上边进行强制杂兵战，杀死两个盾牌巨像兵，锁住的大门打开。

GOD 难度要点

来到大门前对战两个盾牌巨像兵，首先用□＋□＋△破坏盾牌，然后边用△键连击边躲，鸟可以用○键干掉，一次一个，这场战斗整体难度不高。

从打开的门走，到有石碑的房间处，左右各一个宝箱，右边的宝箱为女蛇妖之眼。

[illegible]

GOD 难度要点

来到斗技场之后，出现两个盾牌巨像兵和一群鸟，还是先用○键干掉鸟，然后把巨像兵盾牌打破，然后和它们兜圈子，等它们出招后躲开，然后用△连击的重攻击还击。

到码头前 SAVE，旁边有红魂宝箱，然后按○调查吊钟发生剧情。

剧情

摆渡者：谁召唤了摆渡者？斯巴达的幽灵？奥林匹斯山的奴隶？

奎托斯：我不是别人的奴隶，卡洛。

卡洛：我们都有平凡的宿命，奎托斯。我们中的任何一人都无法从神留给我们的痛苦中解救的。离开这里，现在还不是你来的时候，人类。

强制 BOSS 战，必败，就算你把 BOSS 打到一半体力，他还是会用无赖招数将你一招轰杀。

剧情

这是你选择的路，斯巴达的幽灵。

醒来后按 L+R 键挣脱铁链。

向回走，宝箱中可以入手菲尼克斯羽毛。

杀掉被锁住的人可以回复体力。（很不道德，而且很多人质都是裸体女人）

右边的场景中有弓箭手和骷髅兵，先杀掉上边的弓箭手，然后杀下边的骷髅兵。这里的宝箱中还能回复能量。

剧情

The Depths of Tartarus
地狱的深渊

这里是埋没罪恶灵魂的地狱深渊，憎恶的哀嚎和呻吟声在地狱世界中回荡。摆在奎托斯眼前的是掩口残喘的远古时代统治者——强大的泰坦，泰坦败给众神后呗锁链紧紧的束缚在无尽的地狱深渊中。他们忍受着不公平的赎罪，众所周知这个不朽的生命一直憎恨奥林匹斯的神灵们。

杂兵战后按○打开大门，这里会出现大量的骷髅兵，跳到平台上，上边有体力回复的宝箱。

在《战神》的系列剧情中，雅典娜扮演着指引奎托斯的角色，她一路帮助奎托斯，取得了太阳神之盾和宙斯之拳，但是她也只是欺骗和利用奎托斯为自己办事而已。在一代的剧情中，雅典娜让他去杀死了背叛宙斯的战神阿瑞斯，却没有帮助奎托斯洗清他罪孽的过去。就在奎托斯万念俱灰，准备以死解脱的时候，雅典娜救下了他，并让他成为了新的战神。

巴特农神庙中的雅典娜神像

雅典娜在希腊神话中的地位非常高，是十二主神之一，宙斯与墨提斯所生的孩子。因为之前就有预言，宙斯的儿子将取代他的地位，所以宙斯十分害怕后代对他的威胁，所以还在墨提斯怀着身孕的时候，他就一口将墨提斯吞进了自己的肚子。

但是宙斯将墨提斯吞了之后，雅典娜在宙斯的脑内继续生长，宙斯因此被头痛困扰，所以他找来了工匠之神赫菲斯托斯，让他打造一把金斧，用这把金斧劈开了自己的头颅，随后雅典娜全副武装，手持伊吉斯之盾从宙斯的头里跳了出来，这套装备是墨提斯在宙斯体内为她打造的。

[illegible]

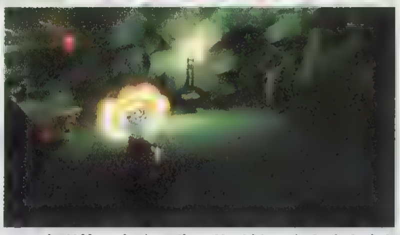
虽然雅典娜是众神中最具有智慧的女神，但是她仍然继承了家族特有的不良品质——小心眼、爱嫉妒、善使手段。

在人类英雄帕琉斯和海洋女神忒提斯的婚礼上，众神都受邀请来参加婚礼，唯独象征不和的女神厄里斯没有受到邀请（人家结婚当然不请你了，谁让你这么不吉利呢），于是厄里斯非常不爽，就送上了一个金苹果，上面写着"送给最美丽的女神"。天后赫拉、智慧女神雅典娜、爱与美的女神阿芙罗狄忒三个女神为了这个苹果争执了起来（赫拉好歹是雅典娜的后妈，给点面子好不好），在场的其他众神都不好得罪她们，最终也没有分出个胜负，最后只好让天神宙斯来判断。宙斯也为难啊，一个是老婆，一个是女儿，一个是祖父的附带产物，他最后把这个烫手山芋丢给了特洛伊的王子帕里斯，让他来评判。于是三女神争先开始贿赂他，并[illegible]，阿芙罗狄忒则承诺让世界上最漂亮的女子爱上他，并成为他的妻子。帕里斯最终选择了阿芙罗狄忒的条件，并在阿芙罗狄忒的帮助下从斯巴达掠走了王后海伦，这也成为特洛伊战争的导火索。

三女神争夺金苹果的油画

雅典娜还干过一件损事，那就是和[illegible]比赛纺织。少女阿拉克涅[illegible]，并以此自豪，并扬言欲与雅典娜较量一番。雅典娜起初变成了一个老妇人去开导阿拉克涅，但是没有用。于是雅典娜现出真身，开始和阿拉克涅比赛纺织。雅典娜绣了一幅奥林匹斯众神图，而阿拉克涅绣了一幅三女神争夺金苹果的图。雅典娜发现自己没有对手织得好，于是恼羞成怒地扯碎了阿拉克涅的纺布，并将她变成了一个蜘蛛，永远吐丝编织。

GOD 难度要点



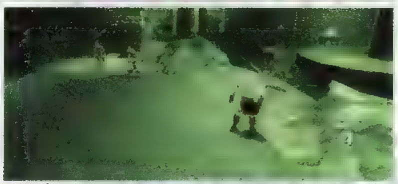
来到第一个分叉路口的时候，走右边会有好几个双刀骷髅兵，把它们引出来一段距离后再攻击，它们就只会过来一个，而不会全部一起上。先按L键防御它的攻击，然后在用△重攻击还击。打光双刀骷髅兵之后一边防御弓箭手的攻击，一边往前挪，挪到弓箭手面前后跳起来攻击。

[illegible]

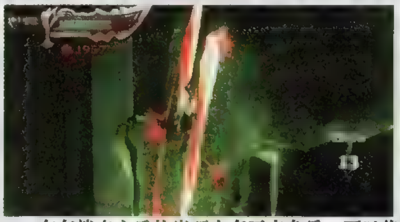
沿着墙壁爬墙，中途要杀掉杂兵。

[illegible]

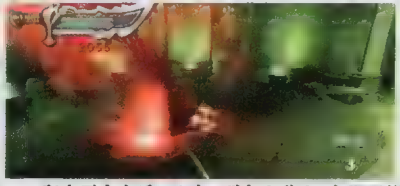
GOD 难度要点



来到岩石平台上，这里出现弓箭兵和双刀骷髅兵组合，弓箭兵○键一下就可解决。双刀骷髅兵最好分开逐一对付，将其用○键踢到角落后，一直用○键投技攻击，另外的敌人就不会过来。将双刀骷髅兵逐一击破后，跳到旁边平台上打掉弓箭手



在存档点之后的岩石上有不少杂兵，可以将它们引到台阶附近然后跳起来逐个清除掉之后再攀岩，这样会安全很多。



爬上平台之后，面对一群鸟人敌人，它们不能直接用○键投技，而需要打几下之后再用○键投，当看到它们全身发红的时候就立刻用闪避动作躲开。打到后来会出现一只美杜沙，用△连击即可。

继续前进，在途中有一个白色宝箱。

图示位置向后拉开关。

按住○键转动开关，雕像转动出现新的通路，进入通路。

[illegible]

GOD 难度要点

启动石像机关后，遇到牛头怪和弓箭兵的组合，首先将弓箭兵逐个消灭，用○键投技攻击十分安全。弓箭兵全部干掉后，和牛头怪保持距离，等它冲过来的时候用闪避躲开，然后立刻用△连击攻击，一套△连击能给它造成不小的伤害，建议直接打到死而不要用投技攻击，这样比较安全。

破坏有裂痕的墙壁，出墙向南边走可以有一个红魂宝箱。

黎明女神——厄俄斯(Eos)

因为巨人泰坦抓走了太阳神赫利俄斯(Helius)并获得了他的力量，世界陷入了黑暗之中。睡梦之神摩尔浦(morpheus)乘机占领了世界，将世界的神灵和人类都陷入了沉睡之中，唯有解救出太阳神，才能驱散摩尔浦的力量，让世界重见光明。雅典娜在将奎托斯带到太阳神神殿之后，就消失不见了。现在负责指引奎托斯的就剩下太阳神赫利俄斯的妹妹厄俄斯了，她在神殿中指引奎托斯获得了太阳神之盾，并且启动太阳战车前往和泰坦巨人作战。

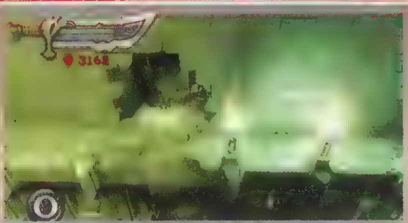
厄俄斯是光神许珀里翁(Hyperion)与视神忒亚(Thea)之女，她还有一个哥哥和一个妹妹，哥哥是太阳神赫利俄斯，妹妹是月神塞勒涅(Selene)。

[illegible]之神的工作，就是每天早上乘着双翼天马，以曙光燃遍黎明的天空，然后推开太阳神殿的大门，让他的哥哥赫利俄斯驾驶火焰战马所拉的太阳车驶出，给世界带来光明。在各种文艺作品中，厄俄斯是一个大美女形象，身披粉红薄纱，象征着黎明的曙光，体态婀娜，风姿万千。

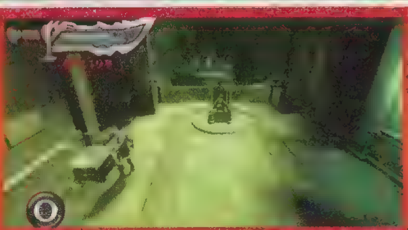
[illegible]的神，她与战神阿瑞斯的恋情引来了爱与美的女神阿芙的嫉妒，于是她诅咒厄俄斯永远被爱情所[illegible]。

受到这个诅咒之后，厄俄斯爱上了一个叫做提托诺斯的特洛伊王子，这本来是帅哥美女的绝配组合，但由于厄俄斯是天上的神灵，永远不老不死，而提托诺斯只是一介凡人，受生老病死所困，不能和她终身相守。于是厄俄斯向天神宙斯请求，赐予提托诺斯不死之身，宙斯欣然允诺。但是随着时间的流逝，厄俄斯逐渐发现上了宙斯的当，因为宙斯之给予了提托诺斯不死之身，但并没有让他不会老去。提托诺斯越来越老，逐渐衰弱，却无法死去，饱受痛苦的折磨。随着时间的流逝，提托诺斯的身体越缩越小，最后小得可以放进鸟笼里面。最终厄俄斯将他变成了一只蟋蟀，让他永远在夜里为黎明而歌唱。

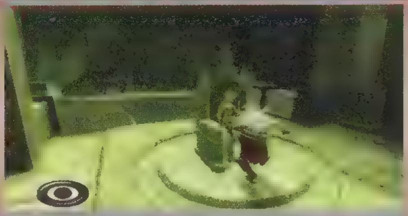
贴着墙壁向右边走破坏墙壁，扳动开关



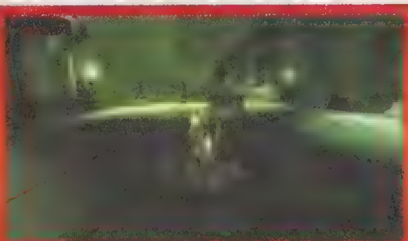
开关右边的宝箱中入手菲尼克斯羽毛。从二层跳下，进入升起的铁门，里边有体力、魔力回复，干掉弓箭手后，扳动右边的开关。



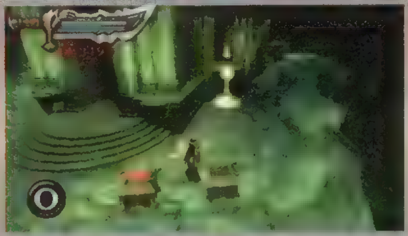
入手 [illegible] KEY [illegible] 的宝箱中入手女蛇妖之眼。



在尸体的宝座前按○，将宝座踢到下边。



[illegible] 使用钥匙。



沿伸出的道路前进，SAVE 点旁有两个宝箱。

进入大厅杀死雕像鬼

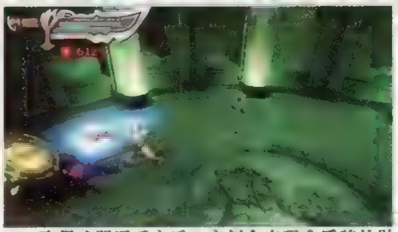
在大厅中央按○，转动要干拉下雕像，入手强力武器 GAUNTLET OF ZEUS。

教程说明

按 ↓ 更换武器、□轻攻击、可蓄力、△重攻击、可蓄力。

用拳套蓄力破坏杂兵持有的盾牌。

GOD 难度要点



取得武器巨手之后，立刻会出现拿盾牌的骷髅兵，它们以三个一组，对付它们关键是要逐个击破，用□蓄力打掉其中一个的盾牌，然后对它不停地用○键投技攻击，其他骷髅兵就不会过来。如果把它们的盾全都打掉，就会被围攻而很不利。

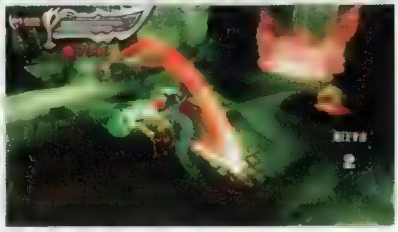
在通路收回前返回，用拳套破坏发光的石门。

[illegible]

破坏左边的雕像，后边有一个白色宝箱，破坏右边的雕像出现新的通路。

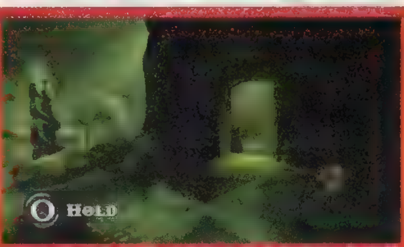
按○打开大门后强制战，沿着岩石壁向上爬，上边有体力和魔力回复宝箱。按住○键转动开关拉动铁链。

GOD 难度要点



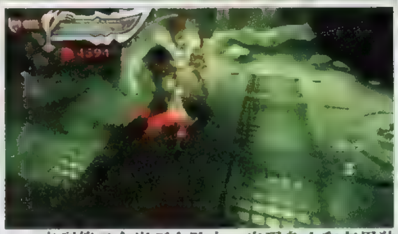
来到岩石台阶上，出现两只美杜沙和两个盾牌骷髅兵的组合，对付美杜沙的话，用双刀升满之后的技能空中 L + △键非常不错，很安全。把美杜沙清理干净之后，用老办法逐个击破盾牌骷髅兵。

踩着铁链走到对面，沿着岩石向上爬，SAVE 点旁是魔力回复宝箱。



[illegible] 动开关。

GOD 难度要点



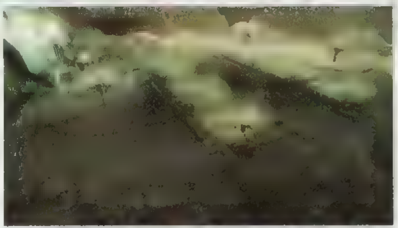
来到第二个岩石台阶上，出现鸟人和盔甲独眼巨人的组合。先用□ + ○键的组合将鸟人清理干净，然后用巨手蓄力打破巨人身上的盔甲。然后用双刀的△连击重攻击打它，注意前几下要在远处舞，到最后一下重攻击再打到巨人身上。

踩着铁链跳到平台上，二段跳跳到对面的平台上。

进入山洞，按○打开大门，通路中的人质可以补充体力。

出洞后悬崖旁有一个宝箱。

GOD 难度要点



来到第三个岩石台阶上，出现牛头怪，远处还有四个弓箭手干扰。其实只要按照普通的打法对付牛头怪，弓箭手一般都打不到你。把牛头怪干掉后，在弓箭手射过来的一瞬间按 L 键弹回攻击。站在远处恰当的距离（如图所示），就可以让右边的两个弓箭手不攻击，专心对付左边的两个，然后再对付右边的两个。

右边的平台上有红魂宝箱。

沿着右边的墙壁向上爬，按 R 键跳到下边，发光处有两个宝箱。

剧情

宙斯用双手将泰坦束缚在痛苦的枷锁之中，一千多年以来，泰坦没有逃跑的希望。现在，一直锁住泰坦的锁链损坏了，只有一个问题困扰着奎托斯：谁会来释放这个恶魔？

来到新通路，沿着墙壁左边爬。

跳到下边的圆形平台继续转动开关，中途要解决挡路的杂兵。

GOD 难度要点

第一个转盘上的骷髅兵按○键就可以把它踢下去。第二个转盘会出现三个拿盾的骷髅兵，先用 R＋△键攻击打破它们的盾牌，然后再用○键将其逐个踢下去。

沿着巨型铁链向前走，沿着墙壁一直向上爬。

来到先前来过的斗技场，用拳套破坏石门。

GOD 难度要点

回到地面之后，进入斗技场，再次和一群鸟和两个盾牌巨像兵交战。首先用○键投技清理掉所有的鸟，然后和两个巨像兵纠缠，首先用□＋□＋△破坏盾牌，然后就跑，跑出一定距离后用□＋□＋△的最后一下重攻击打巨像，一定要保持距离，不然会被打到。

BOSS 战

教程说明

按住 R+○发动，摇杆选定敌目标。

GOD 难度要点

来到上次敲钟的地方后，打破门可以恢复体力和魔力，打破门之后存个档。然后退出游戏，再读档进来，门又恢复了，再次打破又可以恢复体力和魔力，如此反复就可以将体力和魔力全部回复满。

BOSS 战：The Dock of Charon

该战 BOSS 分为四个阶段，分别对应四种打法。

BOSS 的挥刀攻击防御即可，防御之后用巨手拳套蓄力攻击效果很好。BOSS 跑到远处放光球攻击时，在光球飞到面前的一瞬间按 L 键反弹光球攻击 BOSS。HP 打到一半之后 BOSS 会跑到台阶上回血，这时打破三根柱子中的一根阻止它。

该阶段 BOSS 多了一个喷毒攻击，如果被打中则非常危险，基本挨两下就挂了。所以要灵活地闪避躲开，闪避到 BOSS 身边之后用拳套打他。该形态下它也会用镰刀和光球攻击。当 BOSS 到台阶上回血时再打破一根柱子。

该阶段 BOSS 主要使用 360 度的震地攻击，平时就站远点躲开，当 BOSS 跑到地图正中时，用二段跳躲开攻击，然后落下用拳套重击，打到一半后 BOSS 头上出现○标记，这时近身按○键进入肉搏状态，按提示按对几次按键之后，BOSS 被钉到墙上。

调查船上的面具，BOSS 进入第四阶段，这时主要是反射光球进行攻击，有○键提示之后按对按键之后结束战斗。

剧情

摆渡者:又是你!

奎托斯:既然地狱的墙壁无法束缚阿特拉斯!那么它们也无法阻挡我!

摆渡者:很显然,神对他们的奴隶还存有怜悯之心。

奎托斯:你不要低估我,卡洛!这次我不会再对你仁慈了

奎托斯走进地狱的深处,他离自己的目标越来越近。在这个距离,太阳神的光芒照亮了整个地狱。但是,岸边某种事物吸引了他的注意力。对于奎托斯来说,那看起来似乎是一个幽灵。"卡利俄铂!"

看到了她的女儿后奎托斯意识到,那些他一直努力的,他所想要的几乎就要得到了。多年为神卖命的奎托斯并没有从他的痛苦解脱出来,也从来没有改变他罪恶的过去,但现在,他找到了卡利俄铂。

强制战后有 SAVE 点,旁边有体力回复宝箱。

The Temple of Persephone
——珀尔塞福涅神庙

进入大厅强制发生战斗。

GOD 难度要点

来到第一个房间,一只剑齿虎和三个扔火罐的杂兵。用巨手拳套不断攻击剑齿虎,把它逼到角落一直打到死。三个火罐杂兵只要不在可视范围内,它就不会攻击。两个剑齿虎都打死后,换成双刀用普通□攻击对付火球杂兵即可。

另一个走廊的尽头有两个红魂宝箱。

GOD 难度要点

来到有很多美杜沙石像的房间,先打破一个石像,敌人出现。同时面对两只双刀兵和三只人面鸟,人面鸟直接用○键就可以解决,全部解决之后再对付双刀兵。双刀兵主要靠防御之后的巨手拳套攻击来解决,将 CHARON'S WRATH 升满级之后 R+○键威力也很大的。

大厅中右边的两个宝箱可以回复体力和魔力,左边为红魂宝箱。

GOD 难度要点

来到新的房间后出现盔甲巨人和鸟人的组合,鸟人用□+○键即可解决。盔甲巨人主要靠躲避它的攻击后,用巨手拳套蓄力攻击。巨人有两种攻击方式,一种是三连击,这种攻击的第一下是环行判定,必须往远离巨人的方向躲才能躲开。巨人的三连击前两下攻击范围都很小,注意躲开第三下即可。

GOD 难度要点

当打倒第一个巨人之后会同时出现两个巨人,要分别击破。首先打上面那个,只要和他保持在上半区域战斗,下面的巨人就不会过来。但这样战斗范围就非常小,在一个方向战斗两次之后就要换一个方向,不然会被巨人逼到角落。打倒一个巨人后另一个按老办法打即可。

左边尽头有红魂宝箱和魔力宝箱。

GOD 难度要点

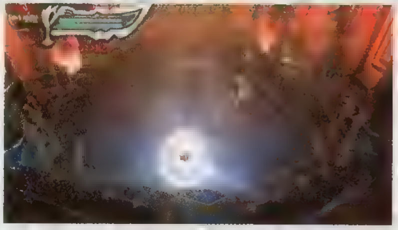
来到第二个有美杜沙石像的房间,敌人配置还是和之前差不多,先把鸟人用○键干掉,然后防御双刀兵的攻击之后用巨手拳套蓄力攻击。

继续前进,进入大厅中强制战斗 VS 牛头怪。

GOD 难度要点

来到新的房间，出现两个牛头怪，还带盔甲的，在它们从地上爬出来的时候，用双刀的L+△键攻击或巨手拳套的蓄力攻击打破盔甲，之后隔一段距离引牛头怪冲过来，瞬间躲开之后双刀△连击。和一只牛对战的时候尽量和另一只牛保持距离，这样它就会在旁边徘徊而不会冲过来，但还是要注意它，万一它发动攻击要及时躲开。解决一只牛后另一只就简单了。

GOD 难度要点



打完两只牛后出现三个双刀兵，打法和之前相同，防御后巨手拳套蓄力攻击。打完双刀兵后再出现一只牛。

到达上层后强制战斗，美杜莎和独眼巨人的组合，胜利后右边的尽头有两个宝箱。

GOD 难度要点

转动电梯后来到新的房间，出现鸟怪和两只高级美杜莎，鸟怪直接○键攻击即可解决，美杜莎用巨手拳套的空中L+△蓄力攻击非常有效。打完之后出现一个盔甲巨人，打法照旧，躲避后用拳套蓄力攻击。

出门后来到 THE GROVES OF PERSEPHONE

剧情

The Groves Of Persephone
——珀尔塞福涅之森

卡利俄铂！卡利俄铂！　你在哪？奎托斯四处寻找他的女儿，却寻觅不见了踪影。在祭坛的中间一个美丽的女性，一个再熟悉不过的女性。哈迪斯的妻子，地狱的女王——珀尔塞福涅。

奎托斯：我的女儿在哪里？女巫！

珀尔塞福涅：请注意你的用词，斯巴达的幽灵。你正与地狱的女王讲话。你的女儿很好，她和纯净的灵魂在一起。你忘了吗？奎托斯。　奥林匹斯众神需要你，他们还沉睡在摩尔浦的手中。

奎托斯：我忠诚的为神服务，直到现在他们都没履行诺言！我已经厌倦了提出的要求！

珀尔塞福涅：奥林匹斯的神也舍弃了我，奎托斯。我被宙斯出卖，还被自己的丈夫哈迪斯所欺骗，现在我只能在地狱中做女王。为坠落的灵魂服务，象对待自己的孩子般照顾他们。

奎托斯：珀尔塞福涅，我要求见到我的女儿。

珀尔塞福涅：如你所愿，作为警告，斯巴达的幽灵。人类将会因你的选择遭受痛苦。

奎托斯：我才不在乎他们的死活！她在哪？

珀尔塞福涅：如果你还想见你的女儿，你就变得和极乐世界的生命一样。在孤独之树前丢弃你的武器，让它洗刷你罪恶的过去。只有这样你才能从你的罪恶中解脱出来，你才能穿越沉沦之门。

进入左边有画的大门。

剧情

奎托斯：卡利俄铂，我的孩子。

卡利俄铂：你为什么要离开？

奎托斯：我就在这了，而且我不会再离开你了。

珀尔塞福涅：我已经注视你们这些可悲的人类一千多年了，总是这样，在别人之前先考虑自己的利益，这就是你们无法改变的瑕疵。无论如何，现在你将服从我的命令。

珀尔塞福涅：是该结束一切的时候了，泰坦将要完成他的职责，我释放了阿特拉斯。当你放松警惕之时，泰坦依靠手中的太阳之力完成了我交给他的任务。世界之柱一起被他破坏之前，奥林匹斯坠落也只是时间问题！

奎托斯：但是，为什么？

珀尔塞福涅：你认为嫁给一个我不爱的男人，是我自己的选择么？过我不想要的生活。我就是被曾经视我最为信任的神所欺骗。这种事情不会再发生了。世界之柱破碎的那一刻，世界将陷入混沌。

奎托斯：你会怎么样？

珀尔塞福涅：我会结束这种痛苦的生活归于宁静，我会依照我的意愿选择死亡。

卡利俄铂：爸爸？发生了什么？我好害怕！

珀尔塞福涅：你自私的选择，导致了你女儿的死亡。奎托斯极乐世界瓦解之时，她也会死。

奎托斯：不！我不会再让神将她从我身边带走！

卡利俄铂：爸爸

在该场景中杀死灵魂可以回复体力和能力，杂兵是不断出现的，尽情的屠杀吧。

GOD 难度要点

和女儿分别之后，用○键抓周围乱跑的鬼魂攻击，打掉几个之后能力恢复，双刀出现。这时会出现很多双刀骷髅兵，主要靠L键防御后○键投技攻击，抽空用□键打鬼魂恢复能力。

GOD 难度要点

等到把巨手拳套恢复之后，就可以用空中 L+△键蓄力攻击批量解决骷髅兵。最后将所有的鬼魂都打死，前往楼梯处。

剧情

他的选择很明确，与女儿在一起就是世界的末日和她的终结。阻止珀尔塞福涅和阿特拉斯意味着他将永远放弃自己的女儿。

当他对神的憎恨越发的变强时，有一件事他非做不可。很快，奎托斯意识到他拥有了人性却失去了力量。为了击败珀尔塞福涅，他要重新变成怪物，为了拯救他的孩子，他需要重新变成斯巴达的幽灵！他必须牺牲自己的生命来保护他的女儿。

那一刹那，奎托斯意识他注定不能和女儿在一起，命运总是那么的不公平。

恢复所有能力后，干掉杂兵，向前走。

宫殿入口发生强制战斗。

SAVE 点旁不要丢下左右两边的宝箱，这里 SAVE 一下，之后就要进行最终 BOSS 战了。

GOD 难度要点

来到楼梯下的平台，出现弓箭兵和剑齿虎，用巨手拳套将剑齿虎堵在角落一阵猛 K 即可，如果近处有弓箭兵干扰，别忘了抽空给它一拳，远处的弓箭兵只要不在视野范围内，它们就不会攻击。打完剑齿虎之后绿色拿盾巨像兵出现，还是先破坏它的盾牌，然后看准它挥剑的时候跳起来空中 L+○键蓄力攻击，刚好在它收招的时候落地重击，很快就能解决。

BOSS 战

最终 BOSS 战不是吹的，难度相当高，最多两次错误就要人命。分为四个阶段来打，只要过了一个阶段，如果挂掉就是从当前阶段重新开始（如果全部重打会绝望而死的），因此我们的目标就是挨过一段是一段。

BOSS 就三招，第一招空中冲刺攻击，冲刺时她会大喊一声，配合这个声音按下 L 键就可以弹开她的攻击。紧接着她会跳到一边用大石头攻击，这时候我们用二段跳跳到她面前的空中用 L+△键蓄力攻击，刚好可以躲过大石。落下之后 BOSS 会立刻用地面突进攻击，这时我们大致看一下她瞄准的方向，然后超这个方向的侧面滚开，就可以躲过她的攻击，如此反复，精神要高度集中不能分神。

发生剧情被 BOSS 抓住，快速按 L 和 R 键挣脱，在巨人打过来的一瞬间按对按钮之后和巨人缠斗，按对按键即可。

BOSS 跑到三根柱子上攻击，第一跟柱子时会发出绿色光球，我们则在接触之前按 L 键弹回她的光球，她就会被吊在柱子上，这时候是攻击的机会，跳起来用拳套猛 K 她。她还会使用激光攻击，不停地跑即可躲开。

在第二根柱子上，BOSS 多了一个新招，就是从地面发出绿色的光柱，看准地面的颜色之后躲开即可。BOSS 扔出光球之后我们按 L 键反射，这时 BOSS 会再扔一个球回来，我们再次 L 键反射，即可把 BOSS 打到柱子边上，然后猛 K 之。

到第三根柱子后，BOSS 的攻击频率大大增加，激光和地面绿色光柱交替攻击，扔光球也变成了要反射三次，但大的变化没有，习惯她的节奏之后还是能轻松地将其 K 到柱子边上。

第四阶段

BOSS 的 HP 所剩无几，她会从柱子上掉落下来，这时站到地面发光的圆圈内，按住 L 键之后快速按○键，发出激光攻击 BOSS。这时会有按键提示，全部按对之后胜利结束战斗。

剧情

斯巴达的幽灵……

珀尔塞福涅倒下了。

阿特拉斯：或许你认为奥林匹斯的神会帮助你，但是我问你，奎托斯，你的神现在在哪里？为什么他们没来帮你？

奎托斯：我根本不需要神的帮助！但我未来的道路很明确，我会遵从他们的指示，他们会答应我的许诺将我从过去中救赎。

阿特拉斯：那我问你，斯巴达人，你为奥林匹斯的神做事能给你带来什么好处？

奎托斯：那是我想要的一切，阿特拉斯。

阿特拉斯：我们还会见面的，斯巴达人！这就是我们的宿命。总有一天，你会为今天的所作所为后悔！

强大的泰坦将这个这个世界束缚在他的肩膀上，他的诅咒要远远大于这是宙斯给泰坦的压力。阿特拉斯的命运是未知的，珀尔塞福涅的命运也无关紧要了。

奎托斯拯救了人类，但这对他毫无意义，放弃了他的女儿，他等于放弃了世上唯一的亲人，长久以来他一直寻找的东西将永远的逝去。

太阳之神再次回到天空中，太阳神的光芒保护了整块大地，摩尔蒲被迫回到了暗影之中。奎托斯对他的胜利略感欣慰，数年的奴役还摆在他的面前，他需要面临他的过去，夺回失去的人性，从他黑暗的传说开始的那一天。

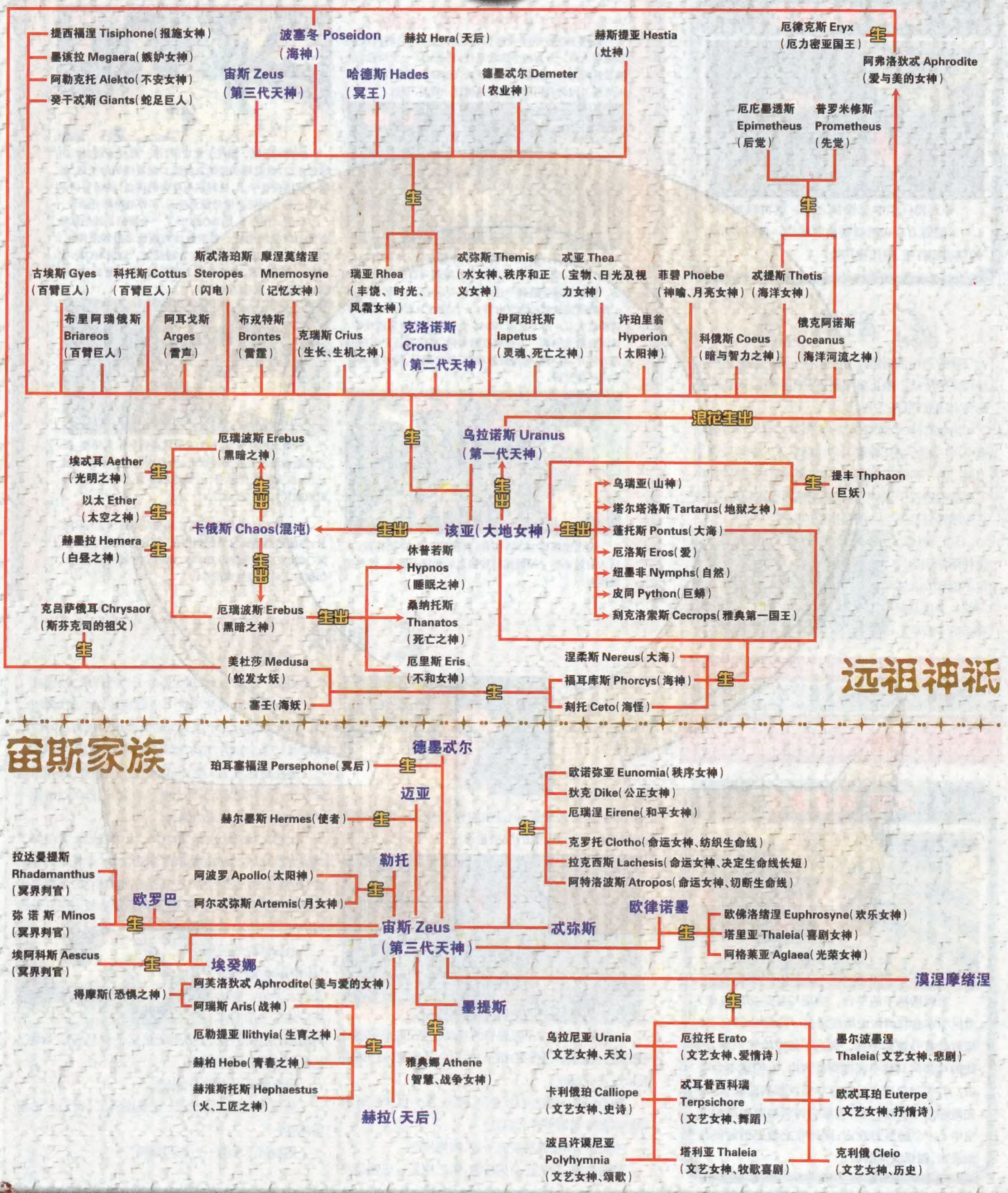
他无情战斗的可怕的钟声最终还是追上了他，奎托斯从战车上落下摔向地面，这种牺牲已经多到无法忍受？只有那个斯巴达灵魂的男人才能知道？

雅典娜又一次救了奎托斯。

他是不同寻常的人类，他很虚弱了，我们应该帮助他吗？

他会活下来的……他们必须……

希腊神话众神关系表



提西福涅 Tisiphone（报施女神）
墨该拉 Megaera（嫉妒女神）
阿勒克托 Alekto（不安女神）
癸干忒斯 Giants（蛇足巨人）
波塞冬 Poseidon（海神）
宙斯 Zeus（第三代天神）
哈德斯 Hades（冥王）
赫拉 Hera（天后）
德墨忒尔 Demeter（农业神）
赫斯提亚 Hestia（灶神）
厄律克斯 Eryx（厄力密亚国王）
生
阿弗洛狄忒 Aphrodite（爱与美的女神）
厄庇墨透斯 Epimetheus（后觉）
普罗米修斯 Prometheus（先觉）
生
生
古埃斯 Gyes（百臂巨人）
科托斯 Cottus（百臂巨人）
斯忒洛珀斯 Steropes（闪电）
摩涅莫绪涅 Mnemosyne（记忆女神）
瑞亚 Rhea（丰饶、时光、风霜女神）
忒弥斯 Themis（水女神、秩序和正义女神）
忒亚 Thea（宝物、日光及视力女神）
菲碧 Phoebe（神喻、月亮女神）
忒提斯 Thetis（海洋女神）
布里阿瑞俄斯 Briareos（百臂巨人）
阿耳戈斯 Arges（雷声）
布戎特斯 Brontes（雷霆）
克瑞斯 Crius（生长、生机之神）
克洛诺斯 Cronus（第二代天神）
伊阿珀托斯 Iapetus（灵魂、死亡之神）
许珀里翁 Hyperion（太阳神）
科俄斯 Coeus（暗与智力之神）
俄克阿诺斯 Oceanus（海洋河流之神）
浪花生出
生
乌拉诺斯 Uranus（第一代天神）
厄瑞波斯 Erebus（黑暗之神）
埃忒耳 Aether（光明之神）
生
以太 Ether（太空之神）
生
赫墨拉 Hemera（白昼之神）
生
生出
卡俄斯 Chaos(混沌)
生出
该亚（大地女神）
生出
生出
乌瑞亚（山神）
塔尔塔洛斯 Tartarus（地狱之神）
蓬托斯 Pontus（大海）
厄洛斯 Eros（爱）
纽墨非 Nymphs（自然）
皮同 Python（巨蟒）
刻克洛索斯 Cecrops（雅典第一国王）
生
提丰 Thphaon（巨妖）
生出
休普若斯 Hypnos（睡眠之神）
桑纳托斯 Thanatos（死亡之神）
厄里斯 Eris（不和女神）
克吕萨俄耳 Chrysaor（斯芬克司的祖父）
生
厄瑞波斯 Erebus（黑暗之神）
生出
美杜莎 Medusa（蛇发女妖）
塞壬（海妖）
生
涅柔斯 Nereus（大海）
福耳库斯 Phorcys（海神）
刻托 Ceto（海怪）
生
远祖神祇
宙斯家族
德墨忒尔
珀耳塞福涅 Persephone（冥后）
生
迈亚
赫尔墨斯 Hermes（使者）
生
勒托
阿波罗 Apollo（太阳神）
阿尔忒弥斯 Artemis（月女神）
生
拉达曼提斯 Rhadamanthus（冥界判官）
欧罗巴
弥诺斯 Minos（冥界判官）
生
埃阿科斯 Aescus（冥界判官）
生
埃癸娜
宙斯 Zeus（第三代天神）
欧诺弥亚 Eunomia（秩序女神）
狄克 Dike（公正女神）
厄瑞涅 Eirene（和平女神）
生
克罗托 Clotho（命运女神、纺织生命线）
拉克西斯 Lachesis（命运女神、决定生命线长短）
阿特洛波斯 Atropos（命运女神、切断生命线）
忒弥斯
欧律诺墨
生
欧佛洛绪涅 Euphrosyne（欢乐女神）
塔里亚 Thaleia（喜剧女神）
阿格莱亚 Aglaea（光荣女神）
谟涅摩绪涅
得摩斯（恐惧之神）
阿芙洛狄忒 Aphrodite（美与爱的女神）
阿瑞斯 Aris（战神）
厄勒提亚 Ilithyia（生育之神）
赫柏 Hebe（青春之神）
赫淮斯托斯 Hephaestus（火、工匠之神）
生
墨提斯
生
雅典娜 Athene（智慧、战争女神）
赫拉（天后）
生
乌拉尼亚 Urania（文艺女神、天文）
厄拉托 Erato（文艺女神、爱情诗）
墨尔波墨涅 Thaleia（文艺女神、悲剧）
卡利俄珀 Calliope（文艺女神、史诗）
忒耳普西科瑞 Terpsichore（文艺女神、舞蹈）
欧忒耳珀 Euterpe（文艺女神、抒情诗）
波吕许谟尼亚 Polyhymnia（文艺女神、颂歌）
塔利亚 Thaleia（文艺女神、牧歌喜剧）
克利俄 Cleio（文艺女神、历史）

怪物猎人
Portable 2nd G
四月上市 狩猎开始！
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
PSP百万级大作再临！
游戏日全员倾力奉献！
数十种怪物战法心得！
武器怪物地图资料集！
豪华典藏攻略本

鬼泣百科全书

Devil May Cry's Encyclopedia

即日起接受邮购，限量抢购：

100 套精装版，抢购价 30 元包挂号邮费，特快另加 10 元（总计 40 元）

200 套普通版，抢购价 22 元包挂号邮费，特快另加 8 元（总计 30 元）

淘宝店：http://shop33523089.taobao.com

邮购汇款：成都市金牛区营门口路民光商厦 5 楼，发行部收，邮编：610036 注：汇款请注明购买鬼泣百科全书（普通 / 精装）

精装版效果图

长达半米，气势恢宏，特殊效果制作，彰现与众不同

实物大小比较

288 页
全彩精美印刷

50%全原创专题，页页高潮迭起！
50%原创全攻略，篇篇精彩纷呈！
迄今为止最高收藏极品！
普通版推广定价 28 元

精装版限量 2500 套
附赠 2008 年超大精美年历
收藏定价 38 元

年历采用特殊制作，本广告图片无法展现，请以实物为准。